
華鍵PC電視遊樂器叢書006
PC·SUPER GAME
完全擊破
100%
大作戰
攻略完全公開
究極
TIGER
■32關一氣攻略
宇宙模擬戰
NECTARIS
華泰書店

# 華鍵出版社

## 攻略本目錄

## 本社爲電視遊樂器遊戲攻略本專業出版社

①請向全省各任天堂租售店購買。

②如專售買不到可請老板進貨等一兩天即可買到。

③再買不到多找幾家看看。

④郵購：

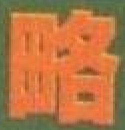
到郵局取劃撥單寫上帳號05484502華泰書店帳戶收通訊欄寫明您要購買的攻略本名稱數量和您的電話把書款存入郵局，本社收到書款即用掛號寄書。劃撥10天未收到書請電話查詢。電話(02) 911-5021

⑤本目錄定價如有錯誤，皆以版權頁定價爲準。

1. 超級瑪莉……120
2. 薩爾達の傳說……120
3. 魔界村……100
5. 地底探險……90
6. 中國拳……100
8. 影子傳說……90
9. 宇宙巡航機……110
12. 金牌瑪莉……120
13. 星際戰士……110
14. 巴比倫塔……100
15. 大盜五衛門……100
17. 北斗神拳……90
18. 高橋名人……90
21. 超級鐵板陣……100
22. 銀河戰士……120
24. 神秘的村雨城……120
25. 惡魔城……100
26. 勇者鬥惡龍一代……100
28. 太空女超人……110
29. [illegible]王子……100
30. 小貓的故事……100
32. 美式棒球……90
33. 迷宮組曲……110
34. 外星人……100
35. 長靴貓……100
37. 超級[illegible]……80
39. 快樂城……100
41. 貓鼠大戰……100
42. 龍珠神龍之謎……110
43. 兵蜂二代……100
44. 小叮噹……120
46. 七寶奇謀……100
47. 東海道五十三次……90
48. [illegible]……90
49. 超人[illegible]……90
50. [illegible]……90
51. [illegible]金剛2……100
52. 魔城的旅人……100
53. [illegible]天下秘技大全……100
55. 德多拉之翼……100
56. 魔鐘……100
57. 魔境戰記……100
58. 火之鳥……100
61. 女超人芭拉……100
62. 太陽神……80
63. 林克冒險……120
64. 飛龍拳……80
68. 魔王的迷宮……100
69. 米老鼠……100
70. [illegible]童話……100
71. 十王劍之謎……100
72. 超級金儂……100
73. 明星之路……100
74. 作曲家……100
75. 立體大作戰……70
76. 魔幻仙境……120
77. 小超人……100
78. 南國指令……70
80. 木偶奇遇記……80
81. 北斗神拳二代……100
82. 七寶奇謀二代寶島版……70
84. 魔界島……100
85. 打擊魔鬼……90
86. 熱血硬派……90
87. 未來戰士……90
88. 賽馬……90
89. 妖怪俱樂部……90
90. 不可思議之旅……70
91. 愛戰士……100
92. 新人類……120
95. 公路秘技大集合(困難)……70
96. 金[illegible](困難版)……90
97. 保齡球……90
102. 迷宮寺院……90
103. 星際[illegible]……100
104. 雅典娜……90
105. 巴比倫塔[illegible]……120
106. 魔獸森林傳說……100
107. 拳擊王……100
108. 地獄之門……90
109. 高爾夫球－[illegible]……100
110. 綠色兵團……120
111. 高橋名人二代……100
113. 兵蜂一代……80
114. 鐵人[illegible]……120
115. 立體棒球……100
116. [illegible]少年……90
118. 風雲少林拳……100
119. 勇者鬥惡龍二代續集……160
120. 月風魔傳……100
122. 古文明之戰……100
124. 花式撞球……100
125. [illegible]劍……120
126. 超級秘技1……100
127. 夢工場……120
128. 飛龍大冒險……100
130. 鐵達尼號之謎……100
131. 超級秘技2……100
132. 轟炸之王……100




# 完 攻略本


## 作戰命令書

### 驅使最新鋭戰鬪直昇機
### 「虎形直昇機」
### 消滅敵人的巨大要塞

終於出來了！這是由ａｒｃａｄｅ版的射擊遊戲完全移植過來的，當你身臨其境射擊時，會令你感到無比的感動與興奮。



▲虎形直昇機平常的射擊，愈來愈打的漂亮，威力也逐漸升高。



▲致命的武器！炸彈已爆炸了！用爆風將敵人一網打盡脱離險境。

## 射擊遊戲的極限在此實現了！

被移植的射擊遊戲「虎形直昇機」，是多麼令人高興的消息。玩過遊樂場的人，或許會認爲這個遊戲太難了，但是，希望你能放心，因爲這比業務用電動版的難度還低一點，只要稍加磨練一番，任何人都能輕鬆過關。

ＰＣ版與電動版不同之處爲……

# CONTENTS




究極的戰鬥攻略發動全面攻擊吧！



敵人子彈的速度很慢，而且又能連續接關 4 次，炸彈爆炸時間長，這些可能都是簡單，易過關的理由吧！

但是也不可以太樂觀，自舞台 5 的後段開始漸漸增加難度，舞台10到結束之後的第二循環，會比業務用的還難，可以說是非常且有射擊的快感，及在敵人的槍林彈雨中穿梭的興奮與刺激，這種遊戲現在終於登場了。

# 目　　錄


遊戲介紹……………………………………1

敵(ENEMY)

小嘍囉……………………4
首領……………………8

力(FORCE)

武器及寶物……………………9

舞台(FIELD)

第 1 關……………………15
第 2 關……………………27
第 3 關……………………39
第 4 關……………………51
第 5 關……………………63
第 6 關……………………75
第 7 關……………………87
第 8 關……………………99
第 9 關……………………111
第10關……………………111



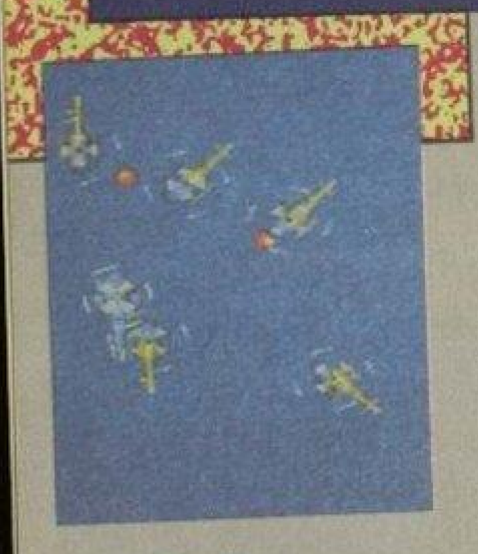

# ENEMY

## 敵軍戰鬥力的資料

**戰　鬥 直昇機**



以數目壓制的 敵方主力部隊。



敵方攻擊的主力結構！是與虎形一相同的戰鬥直昇機，當然性能無法與虎形一相比擬，但是若以大群來攻擊時，絕不能等閒視之，它會變成強而有力的敵人，所以必須小心。直昇機根據顏色分爲六種，不同的舞台，出現的直昇機也不同。後半部分出現的直昇機，活動路線愈來愈復雜。



▲在舞台1、10出現的「藍」。



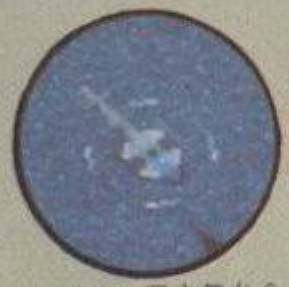
▲在舞台2、3出現的「淡綠」。



▲「紅」是舞台4 7的主力。



▲舞台5、9是「黃金」。



▲「紫」只在舞台6出現。



▲舞台8的主力是「綠」。

**砲　台**



沒有移動力的 防衛兵器。



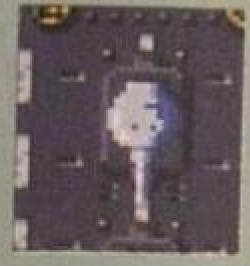
## 大砲　　250Pt.

這是設在地上各處的砲台，360 度的旋轉。雖然會對準虎形直昇機，不過並不常發射子彈，所以沒有必要特別把它放在心上。



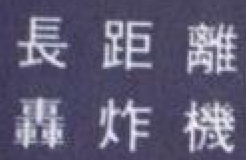
## 地下砲　300Pt.

平常隱藏在地下，伺機打開從裏面砲擊虎形直昇機，如果在它的隱藏門未開啓的狀態下，無論如何攻擊它都無法攻破。



## 主砲　　200Pt.

這是停泊在海上的超巨大戰艦的主砲，它們的攻擊很激烈，主砲與艦橋能够破壞，所以趁早毀壞才好！






恐佈的後方攻擊殺手級轟炸機。



悠然自得的飛翔在空中，是會轟炸的飛行要塞。經常從後面出現，從兩翼會同時發射出 7、8 發子彈，除了首領外，最具有強大殺傷力的機械，最少要對其射擊20發子彈，才能打倒它，是個難纏的傢伙。在其機身的正下方是個理想的安全地帶。

## 大型運輸機



天空中快速巨形的攻擊手。



天空中的強敵。能忍受十發以上的射擊，從它的二個機翼，會向前同時射出 5 、 6 發子彈，所以與它正面衝突是很難獲勝的。它有時會以三機編隊的陣容來攻擊，不過由於它的速度很快，所以你還未能擊毀它，它可能自動消失了。

## 運輸用直昇機



擁有寶物的空中運輸直昇機。



是最先遇見的強敵，可是只要五發子彈就能擊敗它，它只能向三個方向發射子彈而已。也是在擁有寶物的兵器群裏最容易打倒，獲取威力寶物的一種。

## 攻擊水雷艇



水上的寶物船要突破小船的防護。



這是會從二個砲門裏發出一發一發子彈的中型艦艇，平常大多由嘍囉的小船或直昇機所防護著。不僅會在海上出現，在陸地上的水路意想不到的地方也會出現，且與小船一起出現會很難打倒它，以獲取藏在其中的寶物。

## 氣墊船



防護高、攻擊強水上的攻擊王。



是具有與爆擊機同等級，耐久力強的海上王者。是從後方逐漸逼近，頻繁地射擊，會從三個方向發射出子彈。要獲得其內的寶物，要抓住其弱點攻擊，否則你只能仰仗炸彈才能使你脫離險境。

## 小　船



會大舉攻來的海上殺手。



### 船T－A 300Pt.

這是水上的嘍囉，數量多的時候要注意，會從前方出現。



### 船T－B 300Pt.

這是水上的敵人，會從後方出現，很難纏看到它要趕緊破壞。



### 船T－C 300Pt.

會從畫面左邊出現，並不怎麼可怕。



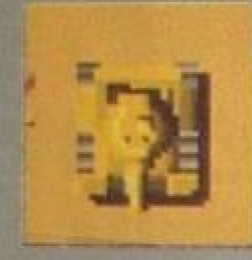
### 船T－D 300Pt.

這是會從畫面右邊出現的船，比T-C還令人討厭。

## 戰　車

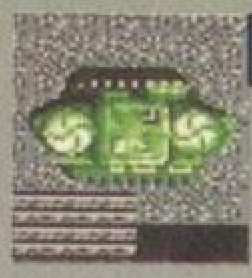


地上的主力兵器。



### 戰車350Pt.

以縱、橫、斜三個方向緩慢移動的普通戰車，分爲紅、綠二種，兩種的戰車性能相同。



### 二連砲戰車400Pt.

是能從車體前後二個大砲射出子彈的特殊戰車，只會直線行進不能廻轉。

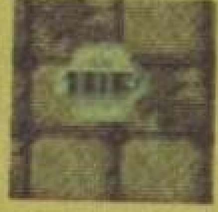


## 其　他



### 艦橋

雖然硬了點，但破壞後會出現獎賞點。



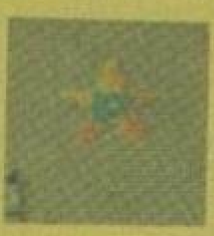
### 1 UP

攻擊某地，會出現加台的標誌，一定要尋找出來。



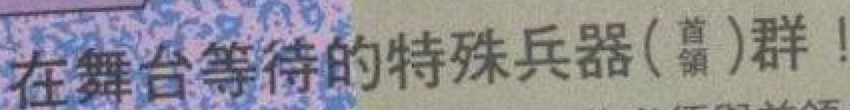
### 盒子

這是裝有一個3000點的獎賞點盒子。



### 獎賞點

遊戲中最主要收集的獎賞點，好處多，在後面有詳細介紹。



# STAGE BOSS

## 在舞台等待的特殊兵器(首領)群！

在各舞台的最後，畫面會停止，你必須與首領一對一的單挑!!



### 1 大型戰鬪坦克T-AI

5000pt

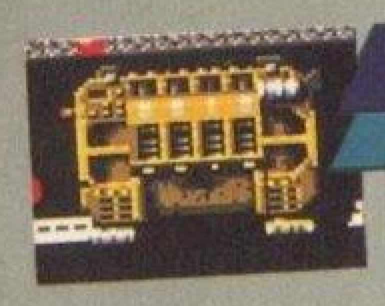
這是會在第一關出現的首領，從二個砲門交替的發射出八個方向的散彈。



### 2 大型戰鬪坦克 T-BI

7000pt., 3000pt.

在第2、8關會出現其左右的大砲分別對準虎形直昇機，如果只有一部時，可用射擊輕易擊倒。



### 3 大型戰鬪坦克 T-C3

10000pt.

會橫向移動的双胞胎戰鬪坦克。在第三關是首領，在第九關會在中途出現兩部，用射擊擊倒沒問題。



### 4 大型戰鬪坦克 T-D5

15000pt.

第4關的首領，會出現金銀二種戰車的時間差攻擊。

集中火力趕快擊敗其中之一，就不怕了。




### 5 巨大要塞 A

50000pt.

周圍由開閉砲台所保護，只要把周圍的砲台予以破壞，即可輕易地擊倒。



## 大型戰鬪坦克 T-E7 6



20000pt.

是第六關的首領之一，可從三個地方的砲塔，發射出子彈，只能往前後移動。



## 大型戰鬪坦克 T-F8 7

20000pt.

是第六關的首領之二，會跟T－E７成對地發動攻擊，只能左右移動，但須注意所發射的環狀子彈。



## 超大型戰鬪坦克T-G95 8

左右各25000pt.　中央10000pt.

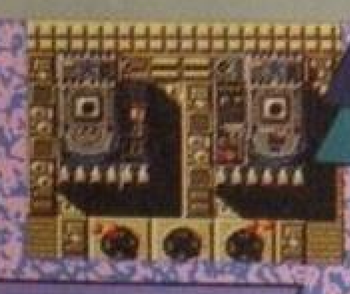
由中央的連接器，將兩部戰車連接在一起，要避免破壞連接器，使其分散開。



## 大型戰鬪坦克T-H10 9

35000pt.

有二台４砲門的高速戰車！須集中火力專心攻擊一台，否則閃避率是會非常低的。



## 大要塞B-1·B-2 10

50000pt.

是最後一個大首領，快把周圍砲塔破壞之後，躲在安全地帶射擊之唯一攻擊途徑。

# FORCE ITEM

登場的寶物總共有五種，遊戲內容非常單純，易懂，所以每一部分都很重要，其中只要攻擊特定的敵人，提高威力的寶物即會出現，其他的寶物，只要攻擊地上物即會出現，寶物一定要拿！

## 炸　彈

最初擁有3個炸彈，這個寶物每增加一個，畫面的右下方會將炸彈數目顯示出來，只能顯示到9，可是實際上超過的炸彈，還是存在的。炸彈的威力是連敵人的子彈也能破壞。



## 紅色、飛彈(前方)

虎形直昇機最初的攻擊武器，威力雖然普通，但是，只要威力一旦提高的話，即能向前方以寬幅度來發射飛彈，連旁邊的敵人也能攻擊到，不錯吧！

▼第一階段威力最弱，要小心！





▲有此威力，兩邊也較能放心。

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|

## 增加射擊威力



使虎形直昇機的射擊威力增加一個階段，若到了最高階段第十階段時，這個寶物即不會再出現。



## 綠色、雷射(前方)

能向前發射雷射光線，雖然具有破壞力，却只能破壞前方的障礙物，所以，只要一被敵人包圍，即變的很脆弱。但因雷射本身具有很強的連射力及貫穿力，在對付各關首領時，是一最有效的武器。

◀這也算是雷射光嗎？真令人懷疑，[illegible]

▶在最高的階段，能變成一條很粗的雷射光束，擊毀敵人。

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|



## 獎賞點(POINT)

每過完一關時會計算你在此關所拿之獎賞點有多少個，一個獎賞點會獲得3000點的獎賞分數，累積總分達到一定分數會獲贈自機一台。在遊戲進行當中，每當你一拿到此十個，即會出現超級炸彈，所以要增加炸彈的存量，就要勤於收集獎賞點。



## 藍色、巴爾幹砲(扇狀)

向前能以扇狀發來射子彈，對於下方及旁邊的攻擊，雖然很脆弱，但是由於前方的廣範圍射擊，所以能有效的作彈。在後半部時以這種形態來作戰才是上策。

▼這是最初的狀態。





▲從前方來的敵人要馬上打倒。

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- |

| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| --- | --- | --- | --- | --- |

## 1 UP




拿到這個寶物，即能增加一架自機，殘機數目會增加一架。一個舞台只有一個或者沒有，是很少出現的寶物，大多在你意想不到的地方出現，無論如何要儘量的拿。寶物的出現須我方射擊其隱藏處才會顯現，大都出現在地面。

## 黃色、機關砲(前後左右)

提高威力的話，即能前後左右發射子彈，同時也能對身後或二旁的敵人做有效的攻擊，但是，對自斜方來的敵人，抵抗力很弱，最好運用其他的形態。

▼沒有破壞力的第一階段。

▲前後左右都能發射子彈。

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|



# 武器形式變換球

摧毀特定敵人後，就會出現此武器形式變換球，是一最重要的寶物。

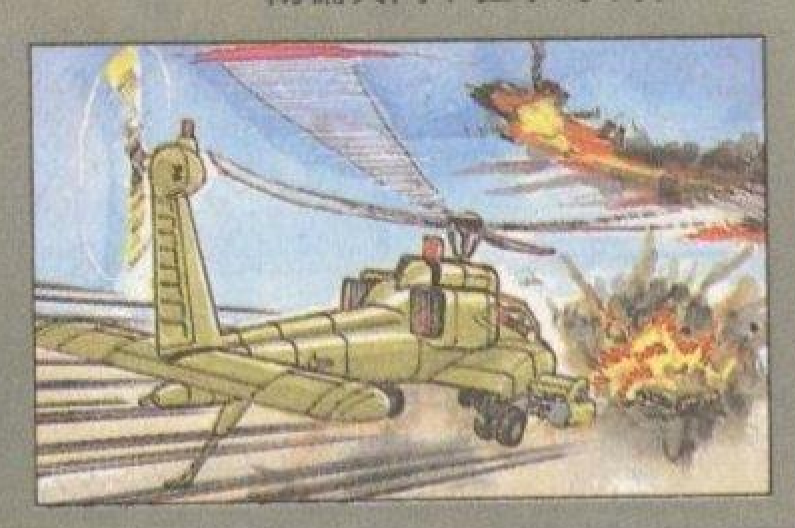


一出現的話，即會在畫面上飄來飄去，依照紅→綠→藍→黃的順序。根據所獲得此寶物當時的顏色，能改變我機不同的攻擊形式，而進行特殊的攻擊。所以拿的時機要考慮其行動模式，才能拿其所需。

## 長距離轟炸機　攻擊其機翼！

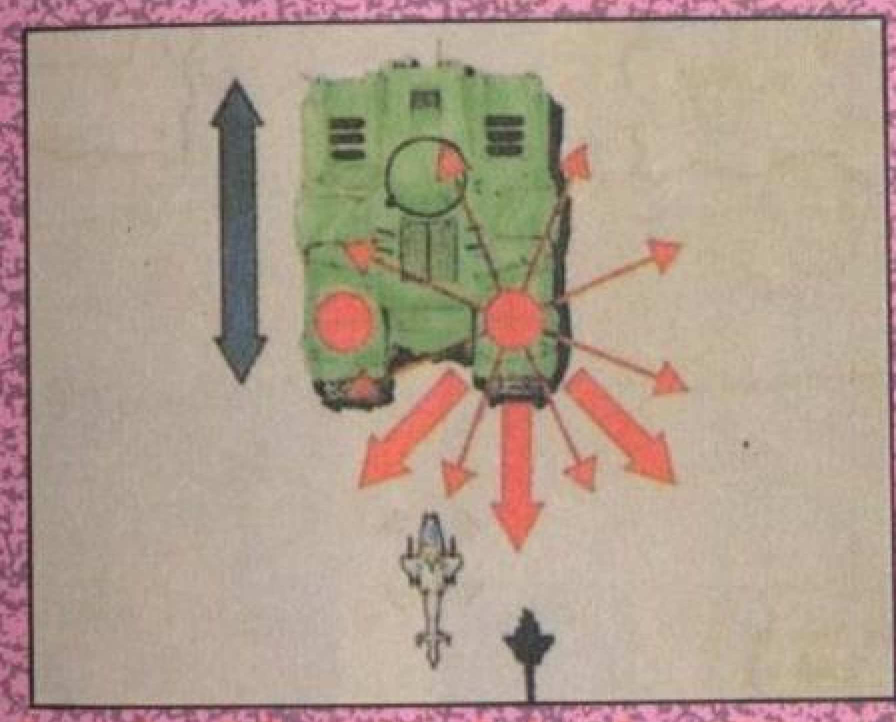



長距離轟炸機是一極棘手的敵人。從下往上飛行並發射2排子彈攻擊我機，你有2種方式可攻擊它，一是在其下方兩排子彈中間攻擊。其二是危險性較低的，在其機翼邊攻擊，不但可攻擊亦可防備其向下狙擊的子彈。






| STAGE 1 | T—A1 |
| --- | --- |



小心注視敵方子弾

STAGE 1

POINT 1

POINT 2

POINT 3

START




耐久力…………1
得分………200分
瞄準我機，以一直線的方式接近。

## 地圖上的記號

左邊的地圖，除了敵人以外，也顯示了炸彈和獎賞點的位置。



### 炸　彈

此記號表示炸彈在此，請善加利用。

### 獎賞點

包括隱密處在內，把所有獎賞點出現的場所都使用此一記號，如此就不會有所遺漏。

POINT 8

POINT 9

POINT 6

POINT 7

POINT 4

POINT 5

戰車

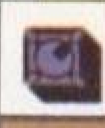


耐久力…………2
得分………350分
邊移動邊朝我機發射子彈。

輸送直昇機



耐久力…………15
得分………1000分
攜帶著寶物慢慢地前進。



大砲



耐久力…………1
得分………250分
固定在地面，以子彈瞄準我機。

STAGE CLEAR

POINT 13

POINT 14

POINT 12

POINT 11

POINT 10



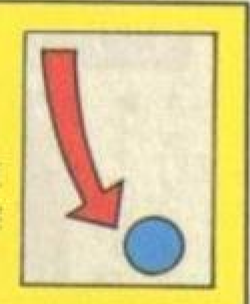
# STAGE 1

## 究極虎形直昇機出擊！

眞實的旋轉聲音，虎形直昇機的引擎全開了！離開戰鬪航空母艦斯里巴向地獄的戰場出擊了!!

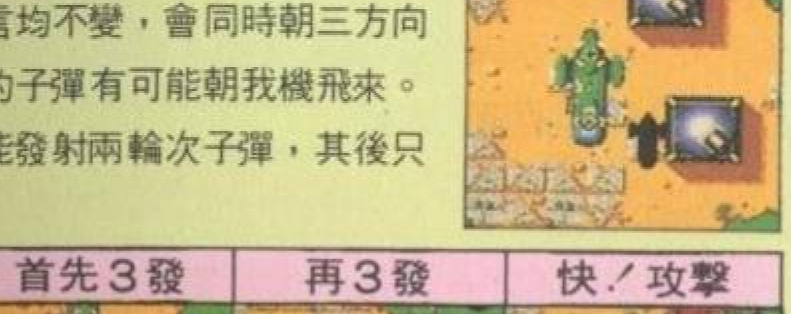
### 戰鬪直昇機的移動

在這裏出現的直昇機，大多以直線來瞄準虎形直昇機，並衝撞過來，反擊、躲避皆很容易的。



## 運輸直昇機會朝三方向發射　POINT 1

半敵半友的運輸直昇機首次登場。此傢伙的攻擊方法，大體而言均不變，會同時朝三方向發射子彈，正中間的子彈有可能朝我機飛來。每架運輸直昇機只能發射兩輪次子彈，其後只能採取撞擊的方式，所以必須愼重、耐心地去打。



| 首先３發 | 再３發 | 快！攻擊 |
| --- | --- | --- |
| ▲出現在畫面時，先打３發。 | ▲連續再射擊３發。 | ▲打完了６發之後，可靠近攻擊！ |

## 畫面中至多出現兩個寶物

寶物一出現，就會在畫面中以一定的法則轉動。一段時間後不拿的話，會消失在畫面外，不過，畫面上通常會出現兩個寶物。

必須注意的是，畫面中不會同時出現兩個以上的寶物。拿到十個獎賞點後出現的炸彈，並不算在內。

倘若大型敵人出現的同時，寶物已然有兩個在畫面的話，則要先取得寶物，或等它消失到畫面外時再打倒敵人。

## 首先要不慌不忙的查一查　POINT 2

開始時會有幾架直昇機來襲，但是不必担心。上了陸地，稍強的敵人大型輸送機會出現。應不慌不忙地躲避子彈，打倒它。



◀怎可對這些小嘍囉花太多時間呢？

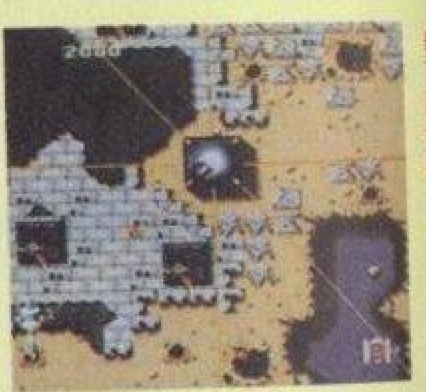
炸彈是危機時的救命道具，因此在平常時就要貯存炸彈。而炸彈的出現是依靠是否已拿足了十個獎賞點而決定，所以不要擔心炸彈不够，一遇危險狀況就使用，寧願碑撐過去，也不要節儉使用致使遊戲結束。




## POINT 3　別管左邊的戰車

包括大砲的話，計有敵人的戰車、小船，以及戰艦上的主砲，能朝八個方向發射。必須隨時留意砲口，因爲它們經常會迴旋著瞄準我機，幸好在斜射八方向以外的地方是不會遭射擊的。

乍看輕而易擧，其實相當困難。因爲行進中的我機經常會遭自小船上朝斜下射擊的大砲之攻擊，命中率頗高，必須小心！



◀子彈不會朝此紅線以外的方向發射。



▲要注意兩尊大砲的方向。

## 變換爲藍色的武器種類

## POINT 4

攻擊從右上方出現的運輸直昇機，擊毀後武器形式變換球出現，等顏色變成藍色時再拿取。此刻僅3方向是不够的，若能提升威力使變成5方向的話，第二關以後就會輕鬆許多。第一次藍色錯過沒關係，等待第二次，不要急躁地去拿取，以免不小心自誤敵彈。



◀攻擊這個運輸直昇機，武器形式變換球就會出現。



▲紅色時威力較弱，子彈不易成廣面發射，容易被追擊。



▲變成藍色時，從上面動手拿取。

## POINT 5

## 大砲能瞄準八個方向

此戰車帶如果是在左邊的話，由於敵人的子彈既少，且速度又慢，總會有辦法對付的。如果是在右邊的話，就有危險了。不過，擁有5ＷＡＹ時則又另當別論；射擊力弱時，則只能襲擊右邊的戰車，而把左側的弄出畫面外。這時必須居於最下方的位置，以閃躲射擊方法，來攻擊欲往右下的戰車。



◀把戰車移出畫面外。



◀即使被射擊也馬上能避開子彈。

## POINT 6 別管武器形式變換球


▲不理武器形式變換球，只取增強威力。

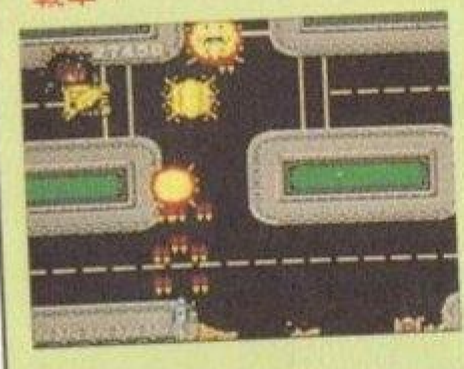
會同時出現兩架運輸直昇機。第一架是增強射擊威力的，第二架是武器形式變換球，須及早取得增強威力，至於武器形式變換球則別理它。在這一帶要攻擊敵人，機會少之又少，且不容易選擇顏色。跑到畫面外才是上策。


▲如果可能，等變成藍色時再拿最好！

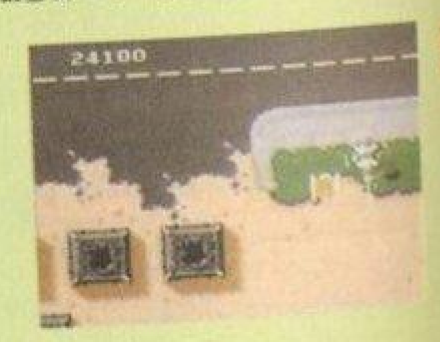

▲增強威力的勢在必得，即使須使用炸彈也在所不惜！

## 立刻取得炸彈 POINT 7

▼拿取炸彈時，要小心地面的戰車。



攻擊運輸直昇機的當兒，如果炸彈出現的話，要儘速取得。因爲甫出現時敵人較少，能從容取得，倘若去晚了，從兩旁出現的戰車會阻撓你的行動。別處亦同，只要一有寶物，都須及早取得。不論是提昇威力或炸彈都請勿猶疑！



寶物！

## 取得炸彈後再攻擊運輸直昇機 POINT 8

攻擊運輸直昇機時，畫面不能殘留武器形式變換球或炸彈此二寶物。因爲在此狀態下對運輸直昇機採取攻擊的話，打倒後寶物無法出現，所以，請務必先取得炸彈！



◀在取得炸彈之前，別攻擊運輸直昇機！



◀欲打擊運輸直昇機，須在取得炸彈之後。



◀因爲畫面上已有兩個寶物，所以，攻擊運輸直昇機時，什麼都不會出現。

## 攻擊戰車必須慎重！

在這裡，從上面會出現三台戰車，右邊則會出現四台。一開始就記住這個數目，是最好不過的了，倘若被它溜了，有反被追擊的可能。所以，要先攻擊上面的三台，然後繞到右下方。



▶先攻擊左邊的戰車。



▲攻擊左邊的三台戰車後，再瞄準右下的戰車。



▲從右邊攻擊四台戰車的話，下面的子彈便很難發射。

## 要留意容易被遺忘的右側戰車　POINT 10

由於畫面右側有很多敵人，所以戰車容易被遺忘，不過，左側亦經常有戰車出現。尤其是與運輸直昇機同時從左邊出現的兩台，危險性頗大，要及早處置。



◀從左邊倉庫出現的戰車，必須迅速消滅之！

## POINT 11　以炸彈採取混合攻擊

集中火力攻擊直昇機、戰車及運輸直昇機。在此即使有最強的射擊力，仍很難控制大局，所以，如果有多餘的炸彈，請勿猶豫，用掉它吧！由於直昇機會朝左右飛來，最好別被逼到畫面邊緣。還有，別忘了攻擊從左邊出現的二台戰車。



▲別錯過攻擊直昇機或戰車的機會。



▲射擊弱的話，則儘量使用炸彈。

## 打倒從兩側出現的戰車　POINT 12

從左右倉庫各有四台，亦即合計會有八台戰車出現，這時要從右邊倉庫的正上方攻擊，相信由右出現的戰車能迅即被破壞。而左側的戰車可由5方向的子彈側邊攻擊將其擊毀。不是5方向武器時，要先攻左邊的戰車，再繞到右下方。

▶較弱時，要先攻左方再繞至右下方。





◀若爲5WAY，則以左側子彈狙擊戰車。

# POINT 13




▶即使戰車出來亦不可發射子彈。



◀引開子彈的射擊再反攻，這是基本要領。

◀如果能攻擊到此程度，不妨再堅持一下。

◀倘若它向下降，就要稍微往上待機行動。

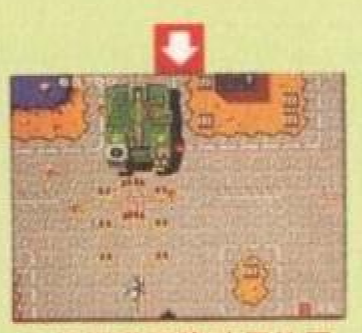
# POINT 14

此首領以第一關來說相當強。能從左右發射口，朝三或八個方向發射子彈。其中必有一發會瞄準我機，躱開的方法是讓它發射子彈時，稍微搖動一下。首領是在發射子彈的瞬間才瞄準我機位置的，此為重點。

在第二輪回子彈的速度極快，若想安全躱過，應反守為攻，威脅首領。在此使用炸彈儘早打倒對方才是安全之策。藉炸彈爆風之擴大，應能給予嚴重的打擊，擊垮首領。由於爆風的時間極長，欲提高傷害度。使用炸彈的最適當時機，是在首領向下降時。



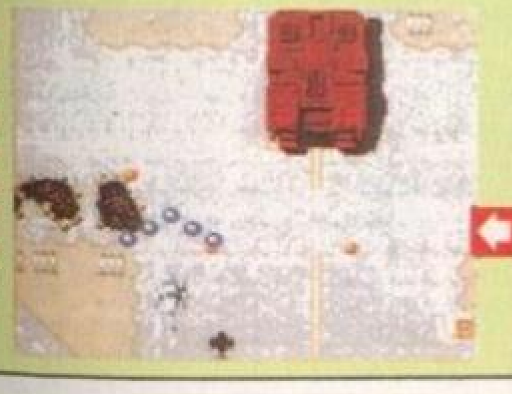
▲儘快打倒三台戰車。



▲首領向下降時便使用炸彈。



▶雖能很快給予破壞，但也不可大意。





◀要隨爆風朝首領連射。

# 秘 寶物動態的解析！



## 寶物移動的軌跡不出以下二種途徑。

寶物的動態爲下圖２種形式，可從首先出現的紅色球軌跡即可分辨出是屬於何種，只要從其第一次轉彎的角度是銳角或直角，就可得知其下一次行進的路線。

圖1

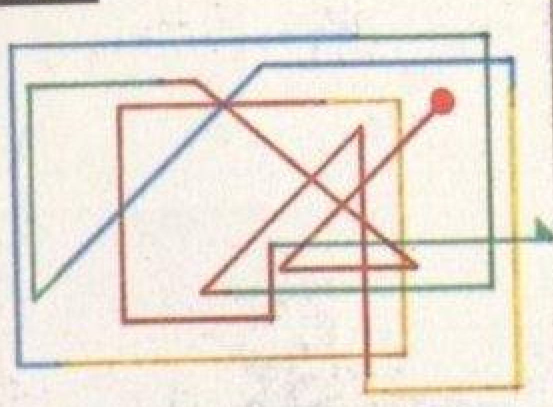
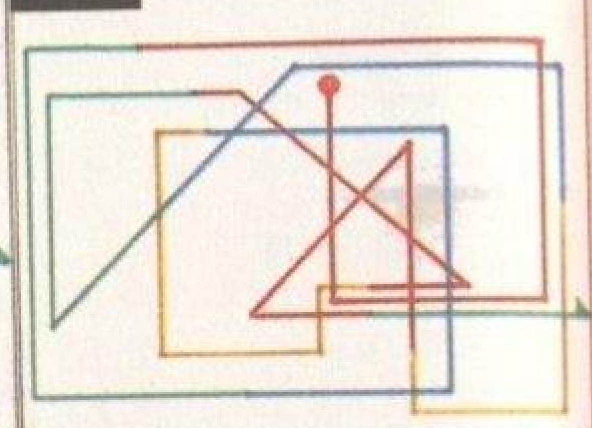


圖2



## 特殊寶物出現的順序法則爲……



打倒持有寶物的敵人之後，出現的寶物，是以下圖的順序依此出現的，一旦不幸我機被擊倒後，其次序會重新開始。當我機的威力爲最強時原先的S改爲F出現。




B → S → F → B → F → S → B → F → B → F → S →

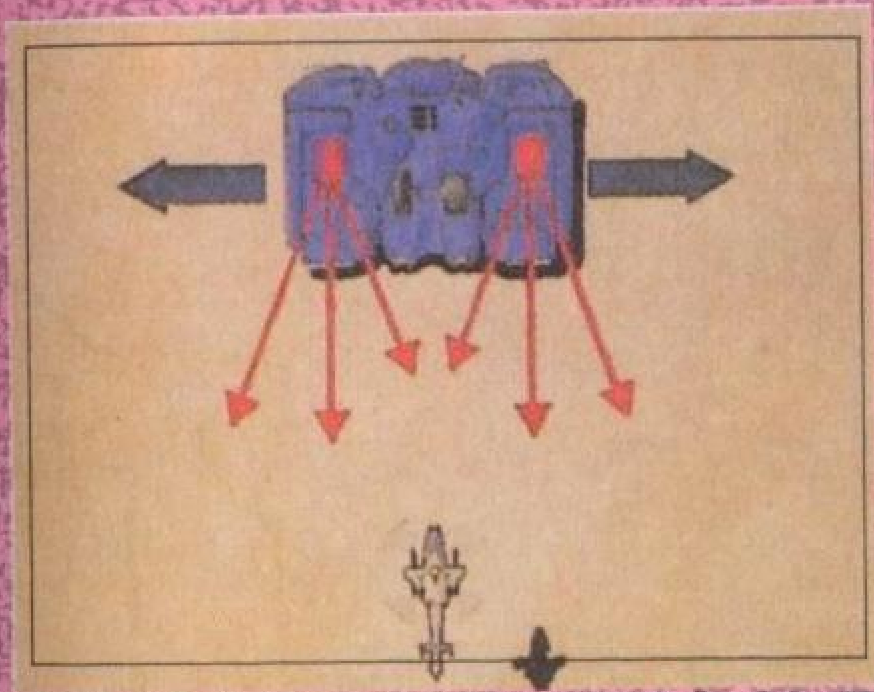
B → F → B → F → S → B → F → B → F → S →

接下爲 F → S → B → F 之廻路

寶物出現３３次之後，就以左邊的順序循環下去。




## STAGE 2 T—B1



輕鬆地閃躲於正確位置

STAGE 2

POINT 1

POINT 2

POINT 3

START



主砲



耐久力…………2
得分………200分
安裝於船上，會射
擊子彈過來。



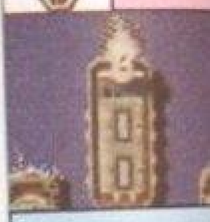
小船T－A



耐久力…………2
得分……… 300分
上下移動畫面，並
發射子彈。



攻擊水雷艇



耐久力…………1
得分………1000
帶著寶物從上往下
移動。



戰鬥直昇



耐久力…………
得分……… 20
於畫面中盤旋一
，而後襲擊。

POINT 8

POINT 7

POINT 6

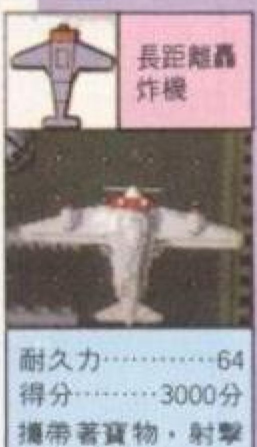
POINT 4

POINT 5



二連砲戰車

耐久力…………4
得分………400分
從二砲塔之間發射子彈。



長距離轟炸機

耐久力…………64
得分………3000分
攜帶著寶物，射擊二列子彈。



大砲

耐久力…………2
得分………250分
砲塔迴轉瞄準我機。



大型運輸機

耐久力…………32
得分………3000分
帶著寶物向左右移動。

POINT 11

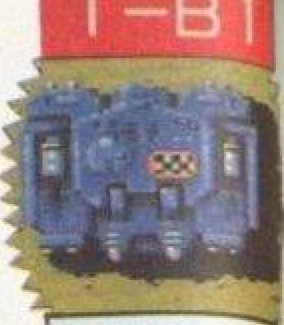
POINT 12

POINT 10

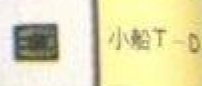
POINT 9-1

POINT 9-2

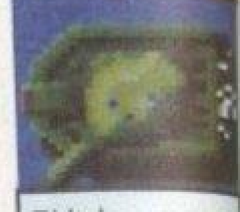
T-B1



耐久力……176
得分……7000分



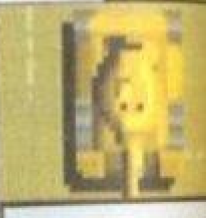
小船T－D



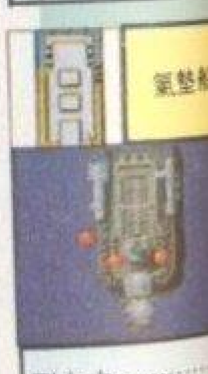
耐久力……2
得分……300分
從畫面上由右移動至左。



戰車



耐久力……
得分……350分
從中盤至末盤都
出現。



氣墊船

耐久力……
得分……2000
帶著寶物從下面
動到上面。

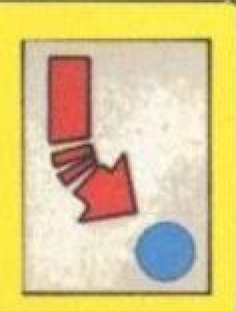
# STAGE2

## 突破敵人的巨大航空母艦

在這階段的中央有一個超大的艦隊，在這甲板上排成一列的大砲，對著空中發射，大型輸送機會出現，這是很不妙的事。

如果不提高警覺，很快就會被打敗！

### 戰鬪直昇機的移動



開始時會直線飛行，但是途中會暫時停止一下。然後向虎形直昇機的方向再突進。

## 須左右移動以擊敗水雷艇　POINT 1


▲嘍囉的攻擊也不容忽視！

帶有寶物的「攻擊水雷艇」出現時，周圍會有嘍囉的小船，在此以水雷艇爲中心，向左右移動，一面破壞周圍的嘍囉的小船，一面予以攻擊。

## 直昇機只會發射一發子彈

每架直昇機只能發射一枚子彈。在"虎形直昇機"中會有6種的直昇機登場，這是它們的共通點。直昇機只會正面發射子彈，所以，在其它後就可免受攻擊，瞭解這一點，相信便可從容對付直昇機了。不過，要愼防其衝撞。


▲先確認出現在畫面的我機。


▲定好我機的目標，然後再發射子彈。


▲以後的行動須視直昇機而定。

## POINT 2 要順便取得獎賞點

右邊的海上戰役更加艱難！在左邊時，即使判斷上有所失誤，仍可用炸彈來補救。但在右邊的話，由於子彈飛快，當你感覺不對時，往往已被擊中了，所以，必須全神貫注。

最大的問題在於小船和戰艦上的主砲。一見它們出現在畫面上，就要儘速破壞之。如果至邊緣仍打不到主砲，有讓它溜掉之虞的話，就得借重炸彈了，必須在被反追之前幹掉它。以5方向武器來攻擊戰鬪直昇機後，必須順便取得獎賞點——時間足够再拿，否則別管它。最須注意的是，欲繞至小船下時，要慎防於斜下方被襲擊。



▲別勉強去取獎賞點，才能確保安全。



▲沒打到小船，讓它跑了，最好就此作罷。



▲若有5WAY，應很容易打倒直昇機或小船。



▲小船一旦出現，要儘快攻擊之。於上端處理它。

## 以藍色的5 WAY先發制人　POINT 3

第二關的前半一共會有四艘戰艦出現，各艦共擁有四主砲，它們通常是出現在畫面邊緣，所以容易溜掉。射擊時若有5WAY，那麼，只須在下方作小幅度的左右移動，便可將大部分的敵人打倒；射擊弱的話，容易陷入苦戰。在適當的地方使用炸彈，由海通過，也是聰明的做法。



要儘快處理戰艦的砲台！



## 要一次就命中運輸機　POINT 4

運輸機通常會同時出現兩架。在此，運輸機只會分散發射一次子彈，以後就不會再展開攻擊。所以，只要提防直昇機，再躲開成群的子彈，很快就能打倒它。在第二架出現之前打倒第一架，絕不困難。此處必須節約炸彈。



▲邊提防直昇機和子彈，邊攻擊運輸機。



▲這裡的運輸機只會發射一次子彈，其後就輕鬆了。

## POINT 5 在運輸機之間使用一枚炸彈

射擊力強的話，在右邊便可打倒兩架運輸機。反之，射擊力弱的話，如果僅只對付運輸機是不成問題的，可是它往往會和直昇機並肩作戰，所以最好使用炸彈。只要能躲過第一架運輸機的子彈的話，第二架出現時，必能以炸彈將二者一網成擒。




▲如果射擊力弱的話，在右邊就……




◀於兩架運輸機之間使用炸彈。

## 以快攻打倒轟炸機 POINT 6




▲用炸彈快速攻擊轟炸機。

轟炸機是非常難纏的敵人。它會成列地向下垂直發射子彈。這傢伙從上面出現的話，要使用炸彈打倒它。當射擊力弱時，以一枚炸彈沒打著，不妨再使用第二枚。總之，要採取快攻。

## POINT 7 左右的大砲集中攻擊左側

右端有成列的大砲，不要勉強攻擊較爲安全。設法讓它離出畫面外。很自然地邊攻擊左側的大砲邊前進，便可安全通過。



◀讓右側的大砲消失在畫面上。

## POINT 8 在二連砲戰車出現之前快攻

這裡也會有轟炸機出現，和上一次同樣，要使用炸彈快攻。二連砲戰車會從上面出現，所以倘若使用炸彈的時機稍一遲疑就會被打中。如果沒有多餘的炸彈，就要穿梭於轟炸機和子彈之間，以連射快攻摧毀之。



▲使用快攻擊倒此處的轟炸機。

### 轉換是攻略重點

敵人的子彈會朝我機飛射。這時逐步往右邊躲的話，就會被逼至右端畫面。

這時，轉換就成了重要關鍵。轉換就是當我機移動到右邊時，要讓敵人的子彈朝右發射，但却忽然轉向左邊的動作。

這樣一來，敵人的子彈就會左右分散，避免遭敵人包圍，這是自機移動的基本方法。

## 用炸彈和射擊來攻擊氣墊船！ POINT 9-1

如果讓氣墊船留下來是個麻煩，所以當它出現時，趕緊用炸彈來攻擊，同時也須射擊來連射！



▲氣墊船出現時，趕緊丟下炸彈！



▲也可在它的上面用速射來破壞！

## POINT 9-2 氣墊船會從左端出現

欲越過航空母艦時，此時氣墊船會從左下方出現。倘若其射擊力厲害的話，便可趁其在下端時，重疊在上面連續射擊，以打倒對方。當我方威力較弱時，趁它尚未連續射擊前，集中火力結束它。

重疊一起，尚無法打倒對方的話，就要使用炸彈，只要別讓它們出現在畫面上即可獲勝



▶重疊在船上，給予密集的攻擊。



▲如此閃法易可。

## 第2關後半絶不可大意 POINT 10

左右會出現戰車。加之必須攻擊直昇機、運輸直昇機，所以切勿大意。若射擊力弱的話，會使敵人的攻擊得逞，直昇機的攻擊又頗爲難纏，容易陷入苦戰。前後均有大砲密集，不得大意。總之，欲通過此階段必須戰戰兢兢。



▲對左右戰車要快速射擊，直昇機亦不容忽視。

## 用炸彈改變戰勢

利用自機擁有的炸彈，可躲避一切攻擊，是極有效的武器

炸彈的攻擊力相當於一尊機槍威力的三十二倍。不過，藉增強威力，可增加機槍所發射子彈的數目，可提高攻擊力。炸彈只有三十二發的份，不會再有所變化。在前半段，可用它來將敵人一網打盡，到了後半段，則隨著我機威力的提升，以保護自己躲開敵人的集中攻擊就成爲主要效果。




## POINT 11

### 躲避子彈以獲勝

第二關的頭目，說實在的比第一關的弱。但它不會像第一關一樣降到下面來。若能掌握躲避子彈的方法，那麼便可輕易應付頭目，一次可發射6枚子彈，可連續發射兩次。在畫面最下面配合頭目發射二次子彈，要有規律地躲避。出現在畫面之前，可連續射擊至某程度，在頭目全出現之前，子彈會全發射出，所以必須迅速退到下面，躲到頭目下方或旁邊。否則打過來的子彈會因角度問題而不易躲避。別被逼至邊端，在下方各發射兩次子彈。若能掌握此點，不論發射得多厲害，都能輕易獲勝。



◀在尚未出現在畫面之前，給予某程度的傷害。

◀頭目會發射兩次子彈，所以要有規律地躲避。

▶頭目來時躲到一旁的話，會因子彈的角度對自機不利而不易躲避。

## POINT 12

### 不須以炸彈對付頭目

即使在第二循環時，射擊力弱時，欲對付第二關的頭目亦不須使用炸彈。頭目的子彈會飛射至我機之前，有挨彈之虞。所以，理論上於子彈未打中我機之前，向側旁移動就不會中彈。此原則對其他頭目亦適用，這點請牢記。



▲第二循環即使射擊力弱亦不成問題。

# 秘 終極的黃色形式武器!!

## 拿取黃色球時並押住選擇鈕



◀攻擊方向爲前後左右，但缺點爲攻擊威力弱。



從機身放出 4 方向的子彈，但由於黃色狀態下，防禦空隙大再加上武器威力弱，故很少有人採用此種武器攻擊！但只要在拿取黃色球時，同時押住選擇鈕(SELECT)，你將會發現原先的子彈變成了誘導彈，會自動地追踪敵機，變成了最不可思議的武器了，只要隨之



▲哇…前方飄來了黃色球趕緊押住選擇鈕，移動我機去拿取吧！但此時要小心敵機的來襲哦。



▲黃色的武器形態後，從兩側發射出了誘導子彈。

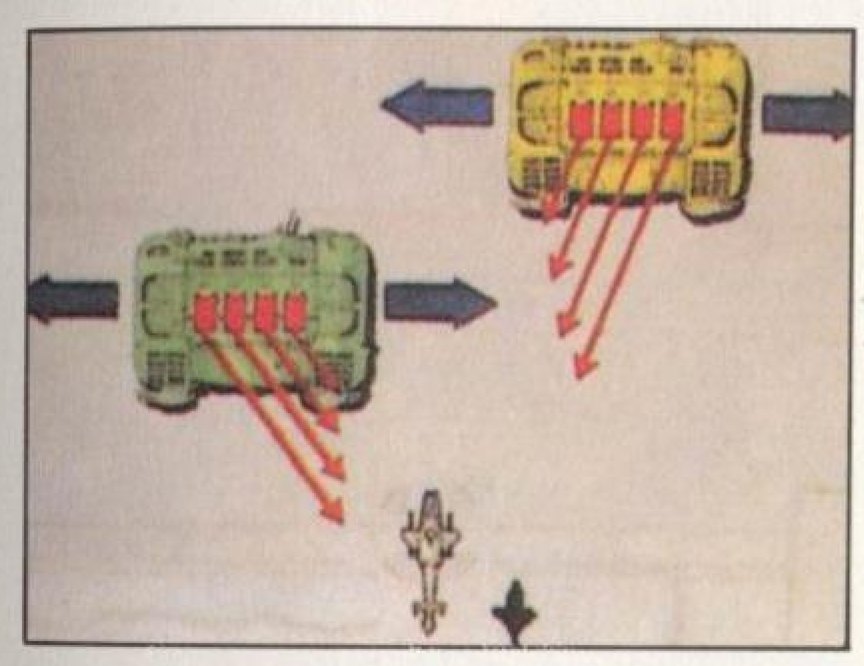


不斷地增強其發射威力，那麼就可放心左右來的直昇機，可專心地攻擊前方來敵了！

◀最強威力時，幾乎已是萬夫莫敵，直呼過癮！




## STAGE 3 T—C3



要集中攻擊於一台上！

STAGE 3

POINT 1

POINT 2

POINT 3

POINT 4

START

耐久力……
得分……1000
朝三方向發射兩
子彈。



耐久力……
得分……40
發射兩枚子彈，
能摧毀一座砲台



耐久力……
得分……2
像寫"S"一
動。

POINT 8

POINT 7

POINT 6

POINT 5

### 主砲



耐久力…………2
得分……… 200分
固定在戰艦上，能够旋轉。

### 氣墊船



耐久力…………55
得分………2000分
由下往上移動，朝三方向發射子彈。

### 戰車



耐久力…………2
得分……… 350分
邊移動邊旋轉炮塔，並發射子彈。

### 大砲



耐久力…………2
得分……… 250分
旋轉炮頭，朝我機發射。

## STAGE CLEAR

POINT 12

POINT 13

POINT 11

POINT 9

POINT 10






# STAGE3

## 海灣地帶的強敵

攻擊敵人的軍港即是此次的任務。因爲敵人的行動很單純，所以很容易獲勝。

### 戰鬪直昇機的移動

雖然向這個方向衝過來，不過又好像突然往後退，後來又突然繞到後面跑到畫面外。



## 被打敗的模式

茲將容易敗北的模式略述如下：

●雖然使用了炸彈，但爆炸時機過遲。

●爆炸與敵人之子彈重疊，看不見。

●左右移動時，在畫面旋轉的瞬間碰到敵人的子彈

●輸給大型運輸機。

●太過於接近首領，無法躲開子彈。

●爲取得寶物而緊追直昇機時不幸互撞。

雖然還有其他情況，但上述爲基本失誤；又只要弄清楚敵人出現的位置，總應該應付得了的！

## POINT 1 注意別被直昇機包圍

第三關的直昇機由上往下降的速度極快，如果你未打倒它讓它跑了，暫時之間會對準我機，準備發射子彈。利用５ＷＡＹ能輕鬆地對付直昇機，但射擊力弱就討厭了。



◀第3關的直昇機，須小心判斷路徑。

## POINT 2 這裡應使用炸彈

射擊力強時，可邊從容地攻擊氣墊船，邊閃躲直昇機的子彈。不過，射擊力弱時，要攻擊直昇機相當吃力。

這時別吝於使用炸彈。



◀射擊力強的話，能輕易地易守爲攻。



◀射擊力弱的話，則使用炸彈攻擊。

## 使用 5 Way 作戰 POINT 3

必須對付左邊的戰車，及下面的氣墊船，所以是一種混合攻擊。假若射擊力爲 5 way 的話，那麼便能以左側的子彈對準戰車。直昇機也不容忽視。問題是射擊力弱的話，則別去攻擊左邊的戰車，只要設法不讓它出現在畫面上就行了！

假若氣墊船從下面上來，則用炸彈對付它。



▲擁有 5 way 的話，使用左邊的子彈便可輕易摧毀戰車。



◀射擊力弱時，讓它消失在畫面上。

◀以炸彈攻擊氣墊船。

## POINT 4 有意外輸給戰車的可能

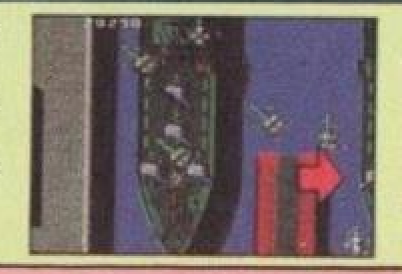
因直昇機而分心的話，往往會忽略了從右邊來而外出現的戰車。射擊力強時，能自然，順利地打倒戰車；反之弱的話，會因直昇機的聯合攻擊而被追。因此，別忘了伺機攻擊戰車。



◀別忘了右邊來的戰車……。

## 在右端也有一門主砲！ POINT 5

有兩艘戰艦停泊。很容易因畫面中央的戰艦而分心，可是在右端也有一艘戰艦，裝有一門主砲，因此若不小心大靠近右端時，會被主砲擊敗！

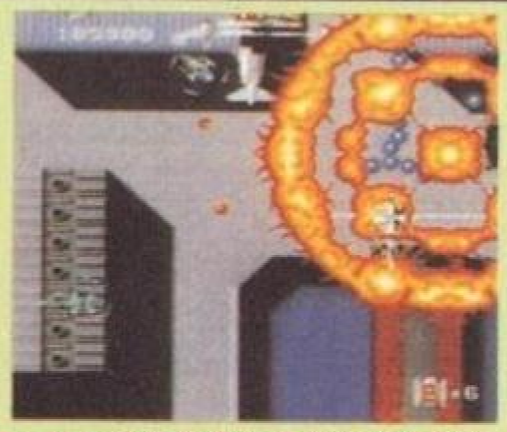


◀這就是其主砲，請多加注意！

## POINT 6 在轟炸機的左下使用炸彈

哪裡會出現什麼敵人，雖能明確掌握，但並不易過關。從上面出現的轟炸機，會發射諸多子彈。右邊會有戰車登場。假如直昇機攻擊淩厲的話，炸彈便是必需品。在何時、何地使用，這點很重要。在轟炸機的右下使用炸彈的話，從右邊出現的戰車就會被牽制，所以用不著擔心。

不過，轟炸機如果向左移動的話，便可能遠離炸彈而打不到。這時就得辺即至左下等待，以炸彈摧毀轟炸機。



▲在右下使用便有讓它逃掉的可能。



▲弱的話，使用二發快攻摧毀它。

## 有6台戰車會從倉庫出現!!

## POINT 7

在倉庫櫛比鱗次的地方，會有6台戰車分兩批出現。雖然是難關，但使用炸彈稍嫌可惜。有5 way 的話就輕鬆了，不過射擊力弱時，一有直昇機混入就可能被打敗。

第一批是從左邊倉庫之左右各出現三台。只要看看畫面就知道，它們會往上前進而後右彎。這時要先攻右側的三台，左側的戰車則等其右彎時，繞到下面去攻擊。

第二批則正好相反，先攻擊左側三台的，其餘的則在左彎時攻擊它們。



◀有6台戰車會突然從倉庫出現。

▲一起向右前進。



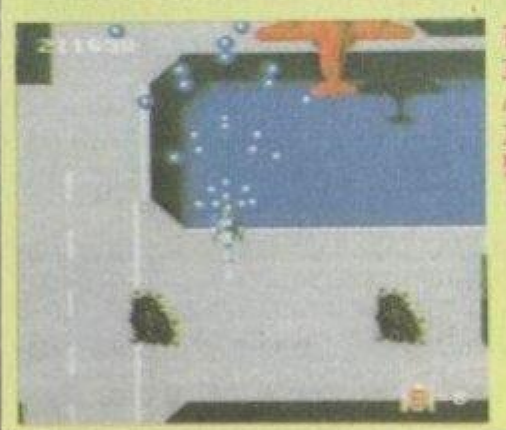
◀又有6台同時出現。

▲這次是向左前進。

## POINT 8

## 這裡要少用炸彈

這裡也會有轟炸機出現。不過，幸好甚少其他敵人，要靠近其主翼邊緣，耐心地去攻擊，如此必能打倒它。三尊大砲要儘早處理，並充分注意直昇機。在第二、三關的前面已使用，炸彈會有不足之虞，所以這裡儘量別使用炸彈。但若復活的話，炸彈數已恢復到三個，因此，爲了安全通過，最好使用炸彈。



◀從左下對準轟炸機主翼的左端，由於並無其他敵人，可專心攻擊。



▶在轟炸機的左下使用炸彈。

## 我機被打中的判斷

我機被打中與否，是根據是否被敵人的子彈或直昇機碰到，傷及要害而定的。也就是說我機雖然碰到子彈，但在未下判定之前就不算被打到。

我機—虎形直昇機是否被打中，如圖中所示，必須仔細地加以判定，這點很重要。

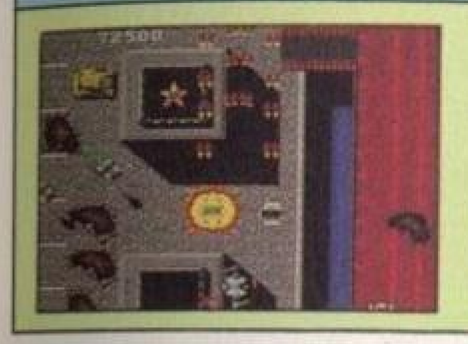


◀縱座標一致的話，在這麼窄的地方也……。



◀我機如後側畫面所示。

## 在此也可加一台(1UP) POINT 9



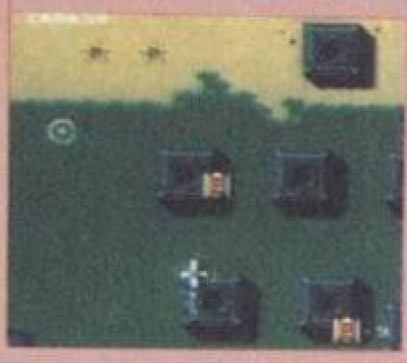
有時會出現。但是這一帶是戰車和綠色直昇機的攻擊，攻擊得非常厲害，所以要去取時，注意千萬不要被打中！

## 要有十個獎賞點才能獲得炸彈

來到這裡，你或許會發覺雖然沒打下運輸機直昇或輸送機等，但卻會突然自某處出現炸彈。這是先決條件，即每取得十個獎賞點，炸彈就會出現。此一寶物與平常的寶物獨立，有時哪怕畫面上已有兩個也會再次出現。亦即畫面上會同時出現三個寶物。



◀已經有兩個寶物存時，也會出現。



◀哪怕已有炸彈顆仍會出現。

## POINT 10　儘快收拾左邊的戰車

### 首領接觸前的敵方部隊大集結!

戰車在左邊排成一列。要儘快收拾它，否則它會和直昇機展開聯合攻擊。

最簡單的方法，是當坦克成一直線時，我機也在此做一直線攻擊，以求迅速解決。



◀要儘早處理這兒的戰車。

### 四種武器方式攻擊力

攻擊方式有藍、紅、黃、綠四種。從外表看，其射擊威力互不相同，其實，在同一階段提昇威力的話，攻擊力是不相上下的。乍看之下，四種形式的攻擊方向和範圍極端不同，才會產生上述的感覺，也就是說當對著首領連射攻擊時，不論何種攻擊形式，在同一時間內都能產生同樣的破壞力。故有時黃色武器下也很管用的。

## 在右邊海上對付直昇機,可不管戰車　POINT 11

在邊倉庫附近有數台戰車進進出出。雖然繁雜，但可別理它們。把左側的弄出畫面，而在右邊海上和直昇機作戰。只對付一邊，應不成問題的。



◀把戰車弄出畫面。

### 第二輪回的示範畫面是不同的

通過第一輪回後，示範畫面會稍有不同，它是屬於第二輪回的，雖不怎麼樣，但無論如何務必看看！

BOSS 敵首領攻略法




## POINT 12

### 與射擊力無關的攻擊模式

不管射擊力強弱，攻擊模式都是一樣的。下面首領所射出的子彈，要向右閃躲兩次，第三次則要向左躲，然後向前衝出並使用炸彈，藉爆風充分攻擊。


◀使用炸彈快攻，打倒其中的一台。

## POINT 13

### 別太接近首領

和第一循環一樣，要先打倒一個，以後才能輕鬆愉快。不過，由於子彈飛快，如果太接近首領的話躲避不易。以一枚炸彈來能打倒時，就得在緊追之前再使用一枚。

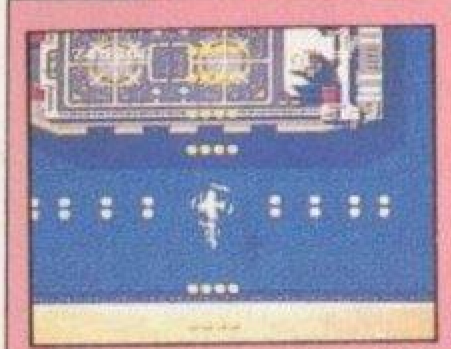

▶第一、二次，向右躲避子彈。

▲第三次朝左躲避子彈，然後使用炸彈。


▶把下面的一台打倒，以後就輕鬆了。

◀利用炸彈的爆風充分攻擊。

# 秘 黃色武器的究極探討！



## 誘導彈在何處使用!!

武器爲黃色的狀態下通常爲做十字方向的攻擊，它的攻擊弱是一致命的缺點再加上攻擊點不易抓取，實在是一無是處，但一旦變成誘導彈，形勢是大爲改變了，到底在何處是使用的最佳時機呢？

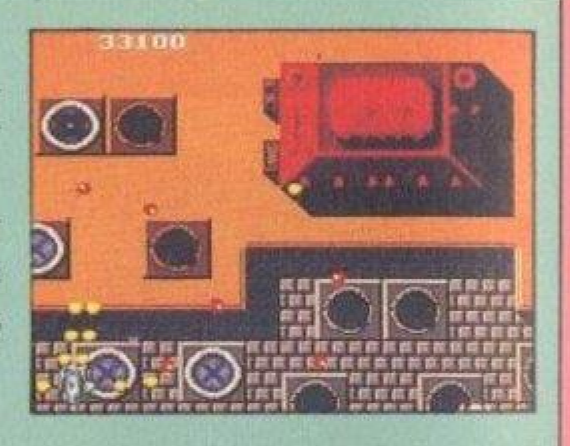
### —STAGE 8—

在第 8 關的後半段時，海空的複式攻擊，想必是一相當大的難關，但只要擁有側向發射的誘導彈時只要躲在左側作上下的迴避子彈，即可輕鬆地渡過此一地區。



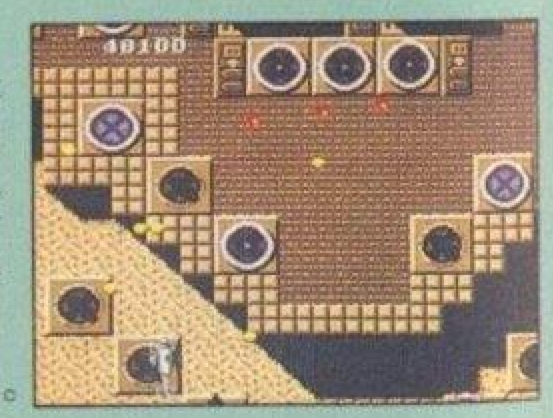

### —STAGE 5—

第 5 關是前半場最困難的一關，大部分人在此一定會留下深刻印象，不過若有此武器，即可放心地過關，只要在左下方處，安穩地依靠誘導彈來將其擊毀，這是此武器專門的優點。



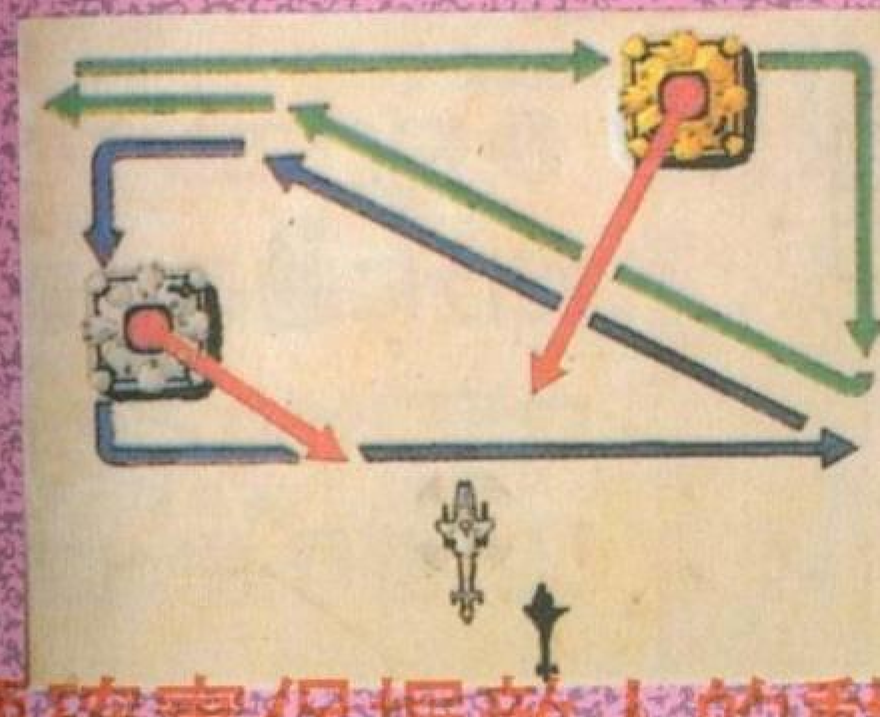

### —最終面—

最後一關最獨特的一點就是攻擊敵人及防衛自機是很難同時並存的。一旦在此攻擊失敗，復活時第 1 優先要將我機轉換成黃色誘導彈狀況下，否則其他的武器攻擊都是很吃力的。

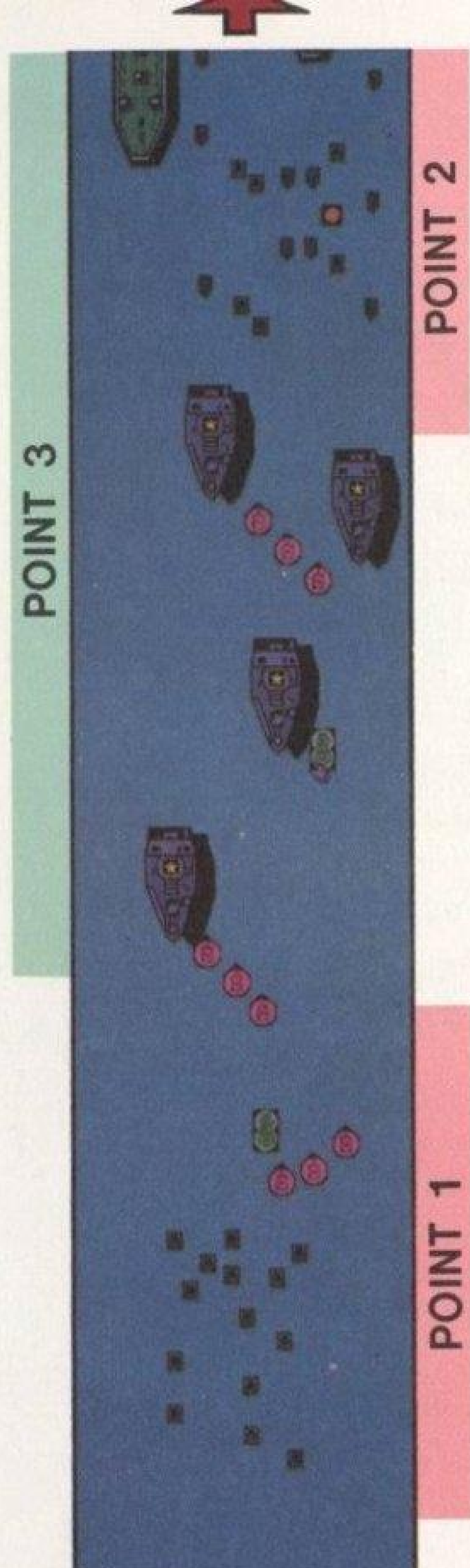





STAGE 4 T—D5



要確實保握敵人的動態




STAGE 4

主　砲

耐久力…………2
得分……… 200分
旋轉並對準我機發
射子彈。

運輸直昇機



耐久力…………1
得分………1000分
從上面出現，朝三
方向射擊。

小船T -



耐久力…………2
得分……… 300分
從下面向上發射子
彈。

戰鬥直昇機



耐久力…………
得分……… 200
在畫面中減速慢
移動。

POINT 9

POINT 8

POINT 7

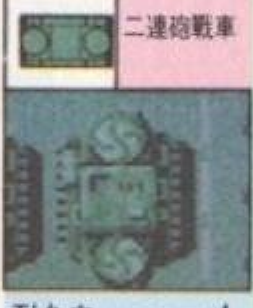
POINT 5

POINT 4

POINT 6




耐久力…………2
得分………350分
有移動的戰車和靜止的戰車。




耐久力…………4
得分………400分
在前半登場，兩發子彈同時發射。




耐久力…………32
得分………3000分
大量的子彈朝我機射來。




耐久力…………2
得分………300分
向下對準我機。

POINT 13

POINT 14

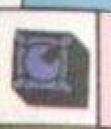
POINT 12

POINT 11

POINT 10

T-D5

耐久力
灰色……176
黃色……128
得分……1500分



大 砲



耐久力……1
得分……300分
只有開啓時才能
以破壞。



小船T-D



耐久力……2
得分……300分
從右邊出現，在橋
前停止。



地 下 砲



耐久力……2
得分……250分
砲頭向著我機而
射子彈。

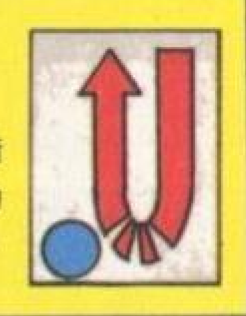
# STAGE 4

## 頑強的地上砲及紅色直昇機

在這個階段，首先出現的是隱藏在地下的地下砲，和更頑強的紅色直昇機，雖然這些都屬於嘍囉，可是和其他人採取複合攻擊時，可說是十分驚人的，要記住出現的地點，趕快擊敗它們。

### 戰鬪直昇機的移動

出現時會突然改變方向衝向虎形直昇機。後來剩下的直昇機會到畫面的斜上方。



## POINT 1　注意紅直昇機和船！

在這個關首先會出現紅色的直昇機，橫向與虎形直昇機成平行一到時，會反轉過來，所以要注意不要被逼到畫面的角落去，否則敵人馬上就會發動攻擊，跟船複合的攻擊！



從畫面上面飛過來 → 與我機橫向成一致時 → 會反轉過來

## 敵人耐久力的變心

敵人耐久力的衡量，是以我機尚未提高射擊力時的最初狀態爲基準的。第 5 關的巨大要塞，發射 256發子彈就可摧毀它。我機的威力提高後，其耐久力也會同時產生變化。

當我機取得一個增強威力時，攻擊力提高一段後，敵人的耐久力也會隨之提高20%。取得 4 個增強威力時，攻擊力會提升 4 段，那麼，前述的巨大要塞就非得發射 460發子彈才能摧毀它了！

對付敵方嘍囉雖無問題，但與大型敵人對決時，如果和未提高威力時採取同樣態勢的話，會因對方耐久力已然提升而敗北。

## POINT 2 迎擊主砲不如先攻小船

左右有戰艦，上下有小船，空中有直昇機，真是一大難關！先別攻擊左邊戰艦上的主砲，專心處理小船。使用炸彈，在爆風中安全地打倒敵人吧！



## 小船是勁敵，要悉數打倒 POINT 3

又是海戰。這次和第二關不同，有小船會陸續從下面出現。不能失誤，以過關爲重要前提。

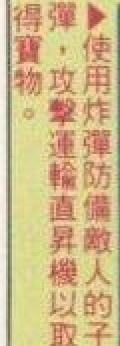
這一關一開始從下方就會突然有一大群來襲。假如射擊力弱的話，最好使用一枚炸彈。就算威力強，也無法輕易過關。運輸直昇機會同時出現，不過，還是以先處理小船才是上策。等告一段落之後再來收拾運輸直昇機吧

繼續前進，相信不一會兒又會碰到戰艦前方附近，上下夾攻的小船。射擊力弱的話，當然要使用炸彈；射擊力強時，爲了安全起見，使用炸彈較好。在第四關的海戰，假如射擊力近乎最強狀態，則紅是比藍的好。

▶一開始就是難纏的局面







▶使用炸彈防備敵人的子彈，攻擊運輸直昇機以取得寶物。



◀第四關的直昇機很容易逗留在畫面上。



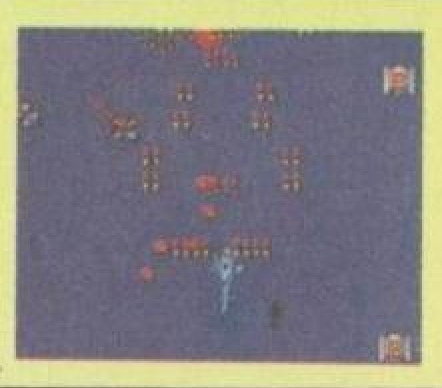
◀在下方停留一會兒再回到上方去。

## 運輸機的子彈會如雨下　POINT 4

會出現聯合的大型運輸機。雖然大體上和第二關的運輸機一樣，但這兒的運輸機會於消失在畫面上之前，發射如雨的子彈。必須在第二架出現之前就打倒第一架，否則遭二機同時攻擊的話就糟了。

第四面開始後若能安然無恙，應可順利過關。

這裡不須使用炸彈，除非無法應付。



## 在陸上有二連砲戰車在等著!　POINT 5



▲首先擊敗二連砲戰車！

一邊躲開嘍囉的小船和紅色直昇機的攻擊，終於看到陸地了，可是又遇到了綠色的二連砲戰車！

這裏的右側的油輪的甲板上有P標誌，但是我機尚未充分地提高力量時，就不要去理它，而集中力量去消滅二連砲戰車。

## POINT 6　炸彈是決定要素，在此必須使用

第二循環的運輸機連隊，子彈飛快，除非威力已相當提高，否則要在如雨一般的轟擊中邊躲邊打倒兩機，是極其危險的。

在此若有多餘的炸彈，最好用掉它。但用法是一大問題。爲了讓炸彈擊中運輸機，必須謹慎穿梭於二機之間。向右閃躲一次，避開第一架運輸機的子彈後，就要潛入双方之間使用炸彈。須慎防子彈！



▲避開子彈而到第一機的右下方。

◀衝向兩架運輸機，使用炸彈。

## 此處必須變換武器 POINT 7

打倒兩架運輸機之後，能夠變換武器的話，則應該取藍色。在最強裝備的狀態下，變換武器出現的機率相當大。



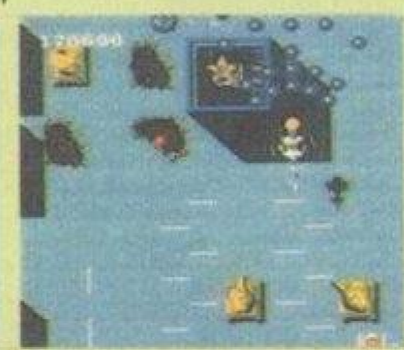
◀越過海上之後，要變成藍色。

## POINT 8 以5 WAY對付從下面出現的戰車

戰車會追逐我機而從下面出現，如果擁有5WAY，即使在下面也不會被子彈射中，還可狙擊從上面而來的戰車，輕易地獲勝。此外，欲於下方埋伏的話，使用炸彈較爲安全。

▶必須在下面，才不會被從下方射來的子彈擊中。





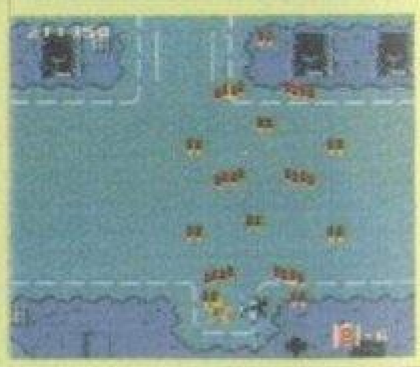
◀向上移動有被擊中的危險。

## 紅色與藍色的攻擊點是不同的 POINT 9

同樣是從第4關，在海上最好使用紅色，陸上則以藍色爲佳。海上戰鬪並不輕鬆，必須持續從下方射擊。直昇機會朝下方俯衝而來，這時使用紅色從旁撞擊較爲有利。對付從下方出現的小船，也以紅色爲宜。在陸地上，二連砲戰車或地下砲，多半向左右攻擊，這時要改用藍色較能發揮威力。



◀藍色的能廣範射擊，不怕地下砲。



◀紅色的角度比藍色的小。

## POINT 10 破壞埋伏地下砲

地下砲密集的地帶，假如有５ＷＡＹ就能輕易獲勝，其他的射擊方法或許會陷入苦戰。

方針即地下砲一出現的話，先打倒探近我機者。關閉遮避板時不會受攻擊，要埋伏等待地下砲，並伺機攻擊。

等開啓時再攻擊往往會錯失良機。先埋伏而適時展開攻勢，才是正確的做法。將左端的地下砲弄出畫面外亦可過關。

▶把左端的地下砲弄出畫面外。

即使有殘餘的地下砲未解決也不要強求一定要把它消滅，只要躲過它再一次的攻擊，即能擺脱它的攻擊範圍，要專心地應付前方地下砲，以免分心走誤方向。



◀先對準地下砲，攻擊會更確實。

## 攻擊戰車時，須留意直昇機的動態 POINT 11

右側有數台戰車，攻擊時必須留意適當時機，否則攻擊戰車時有被直昇機包圍而回不來的可能。在較弱時，更要注意四面的直昇機。



◀毫無準備就去攻擊戰車的話，會回不來。

### 雖然有運輸直昇機…

在地上有二連砲的戰車，不要只注意運輸直昇機，要拿取直昇機寶物時，也要注意。



# 1UP的出現法則

能够破壞約80%以上的敵人，如果這一階段能不被打敗，而得以接近後段的話，在獎賞點出現的地方便可發現1UP。在第一關不會出現，最高能出現三個。即使未取得，但出現的模式是不會變的。

## POINT 12 去取獎賞點的話，有被擊到的可能

在快接近首領的左邊船上，有二個獎賞點，但最好不要去拿。向旁邊移動的話，直昇機會繞到中央而無法返回，右邊又有小船來攻。如果陷入被追擊的狀態，在炮台的地方會和首領聯合，那麼大勢就難以挽回了。



▲如果去拿左邊的二個獎賞點，會陷入被追的狀態。

# 首領的攻略如下：

開頭的攻擊及炸彈的丟擲時機相當重要，須詳加練習。

▶一出現就重疊攻擊。



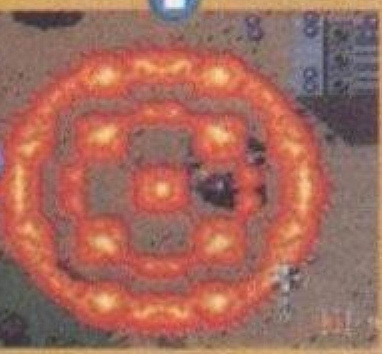
◀剩下一台的話，便躲得開子彈。



▶對方一發射子彈，就用炸彈。



◀在爆風中全力攻擊，打倒其中一台。



## POINT 13




首領雖強，但其子彈射擊法並無多大變化，所以，只要懂得訣竅並不足懼。首先是第一台首領出現後，到開始移動時，不要發射子彈，要等移到正上方重疊時，再儘量打。開始移動的話，要保持在首領正下稍遠的地方，然後重疊攻擊，如此必能打倒第一台。其餘的一台要以中→左→右→中→左→右的方式發射子彈。須邊躲邊攻擊。



◀集中火力，攻擊一台。

▶敵的彈道要小心注視。

## POINT 14 集中火力攻擊第一台

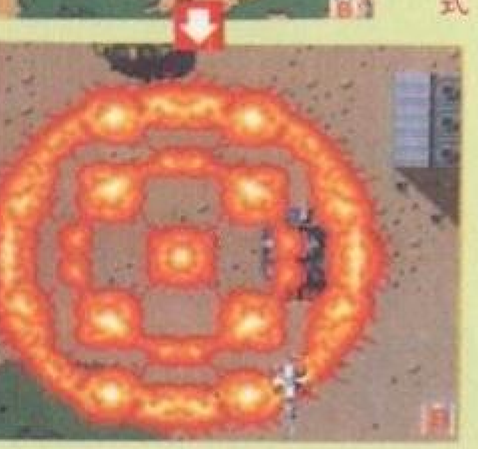
在第二循環使用與第一循環同樣的攻擊法，也能打倒對方。當射擊力弱時，以一枚炸彈未能打倒第一台的話，要立刻使用另一枚。因爲剩下一台的話，獲勝機會較大。



◀在較弱時也同樣方式打。



▲如果沒打到，再使用第二枚吧！



▲使用炸彈再打。

超大密技！

# 將其直昇機架數增加成6架！

最適合初級者之密技，將自己的殘機增殖爲6架遊戲開始時，當虎形直昇機從艦板起飛後，馬上將直昇機移到左下角底處，扔下炸彈，當聽到一下清脆的加台聲時，就表示你目前已增架爲6架了！若無此響聲則表示扔下的炸彈時機位置有錯，須重來。

遊戲開始時……



隨著螺旋槳的起動聲，開始出發了!!

往畫面的左下角移動



馬上移動直昇機到最左下角畫面處。

扔下炸彈!!



雖然會消耗一枚炸彈，但卻可增加殘機。

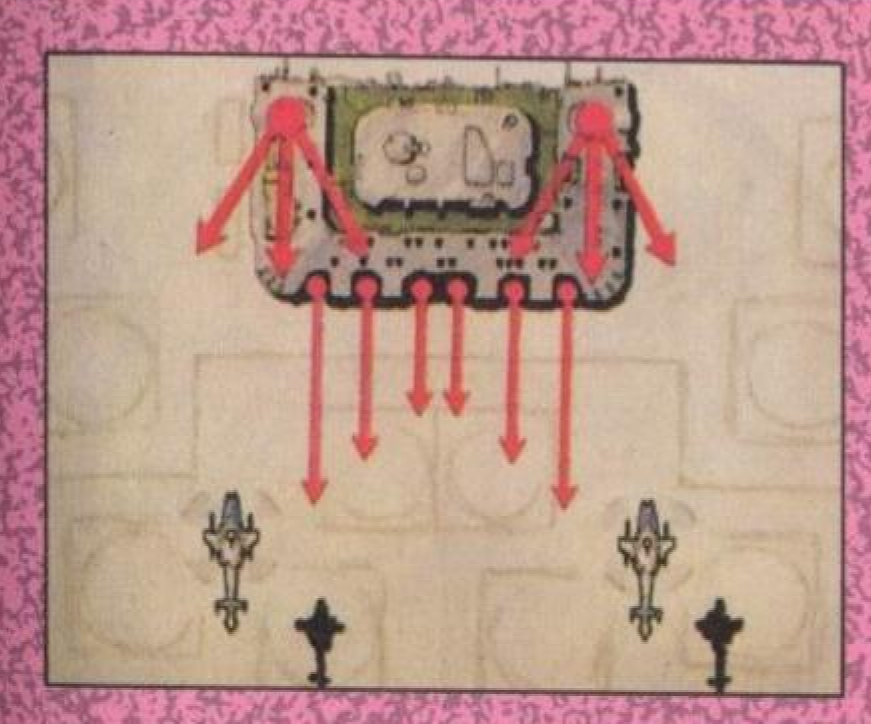
殘機數增加了！



▲若要看是否已增加殘機數，此時可故意死去即可觀之。




STAGE 5 巨大要塞 A



開閉砲台要一掃消除掉！

# STAGE 5

POINT 1

POINT 2

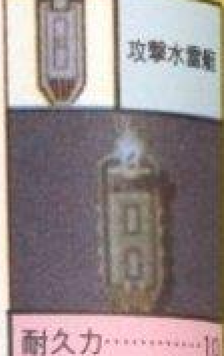
POINT 3

START



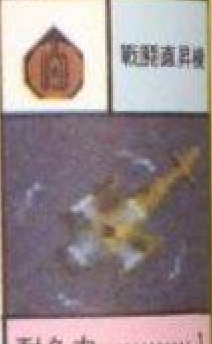
大砲

耐久力…………2
得分………250分
會集體出現，攻擊我機。



攻擊水雷艇

耐久力…………10
得分………1000分
從水上向下，持有寶物。



戰鬥直昇機

耐久力…………1
得分………200分
以順時鐘方向飛來。

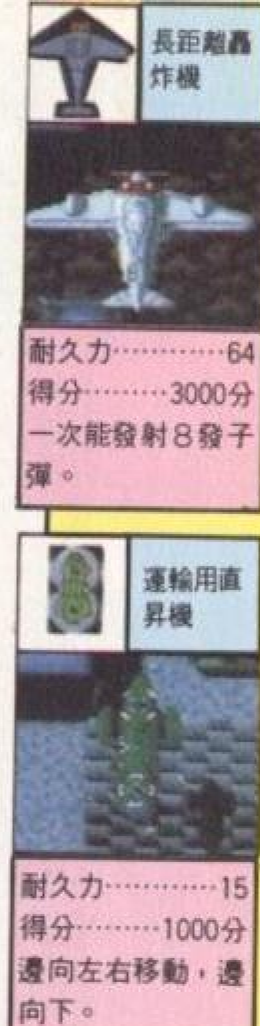
POINT 7

POINT 6

POINT 5

POINT 4

長距離轟炸機



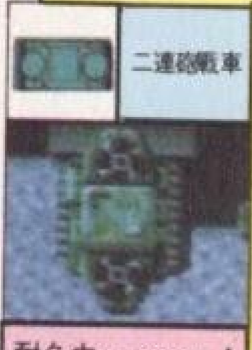
耐久力…………64
得分………3000分
一次能發射8發子彈。

運輸用直昇機



耐久力…………15
得分………1000分
邊向左右移動，邊向下。

二連砲戰車



耐久力………… 4
得分……… 400分
邊移動邊向我機發射子彈。

戰車



耐久力………… 2
得分……… 350分
通過這一關會大量出現。

STAGE CLEAR

POINT 10

POINT 11

POINT 8

POINT 9





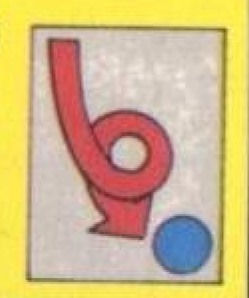

# STAGE5

## 令人有走投無路的超難關

射擊技巧很普通的人，多半會在這階段被打敗，這是個難關。而在中途的攻擊，也比以前更厲害無比，連首領也是極爲難纏的，要好好地提高力量，使用炸彈來攻擊。

### 戰鬪直昇機的移動

在虎形直昇機面前先做個旋轉動作，然後用很快的速度轉過來。



## 直昇機的活動因顏色而異　POINT 1

因爲種類不同，活動模式也互異。不過，這一關和下一的第六關，會以相當難纏的方式攻擊我機，所以，如果玩法和前半場一樣的話，就會被打敗

此直昇機會在畫面飛行一段距離後，來個旋轉，一會兒便朝我機衝過來。裝備的基本特點是藍色的５ＷＡＹ，最強階段時則可改用紅色。



◀第一次由前面來，會繞個大圈。



◀會像這樣衝過來。

## POINT 2　遇到水雷艇時切勿慌張

除了會挨兩台水雷艇，在第４關與首領的對打以外，有時還會碰到武器形式變換球，所以，重新裝備極其重要。在第二輪回以後，敵人的活動或子彈的速度都會變得飛快，所以必須小心對付水雷艇。

在打倒一台後就急著去拿寶物的話，會被戰鬪直昇機和剩下的水雷艇打倒，所以，無論如何不可太接近畫面的上方。



◀寶物待會再拿。



◀先把一邊打倒。

## POINT 3 小心綠色二連砲戰車！

要留意從後面出來的轟炸機的位置。一旦碰到轟炸機，就要儘快使用炸彈摧毀它。在這之前若未先破壞左側的大砲的話，攻擊轟炸機時，有被大砲擊中的可能。所以，務必先摧毀所有大砲再攻擊轟炸機。當我機的射擊力弱時，要繼續使用炸彈摧毀轟炸機才安全（因爲我機的攻擊範圍狹窄，沒有太多的逃生場所）。逼近轟炸機時，要注意別相撞。



◀由於第二輪回的子彈飛快，所以在中彈之前要…



▲以炸彈先發制人。

## 以炸彈對付轟炸機 POINT 4



▲先破壞左邊的大砲。



▲使用炸彈摧毀它！

在第二輪回，子彈的速度加快了，而綠色二連砲戰車也比第一輪回的強。因此，如果採取和前回同樣的玩法的話，會被飛快的子彈擊敗，應該改採先下手爲強的方式，一出現立刻打倒它。倘若有多餘的炸彈，使用炸彈較爲安全。如果我機弱的話，使用綠色或黃色武器先摧毀右側的綠色二連砲戰車，然後迅速逃到左側吧！

## POINT 5 要注意初遇到時

在此綠色二連砲戰車會突然大量出現，必須注意。先下來，爲打倒右側的綠色二連砲戰車作準備，然後使用炸彈攻擊左側的綠色二連砲戰車。

倘若在這裡被打敗的話，第二輪回時就會陷入苦戰，所以必須顧慮安全而後再前進。不論在哪裡都要注意，於萬無一失的情況下前進，是必需要領。



▲因爲會突然出現，所以要特別注意。



▲危險的話，要立刻使用炸彈。

## 邊注意戰車的活動邊前進 POINT 6

在大砲地帶，又有戰車的混合攻擊，所以相當不易過關。射擊力強的話，要注意戰車發射出來的子彈，好好應付，那麼，即使未使用炸彈亦可通過。此外，危險時務必使用炸彈強行通過。只是轉變時必須充分留意敵人的攻擊。

▼有藍色的5WAY，及近乎最強裝備的紅色的話，即使沒有炸彈也可輕易通過。在這種狀態下，要注意由左側而來的戰車(黃色)，否則挨打就慘了！



▲忘了右側大砲而本身已在左側的危險例不頗多，這時務必到左邊去。遇到這種情形，一定要以炸彈過關，或一點一點地往上進。

## 想知道秘密指令嗎？

普通攻略法雖好，但另外還有許多秘密指令。它能增加接關次數。讓示範畫面上的黃色變成追蹤彈，這是使用秘密指令便可輕易做到的。

## POINT 7 注意大型運輸機

運輸機可說是第二輪回的最強勁敵人。如果忘了它在哪裡，往往會被打慘，所以此處必須使用炸彈，採取快攻。使用炸彈時，要同時讓二機受傷害。





◀兩機出現後，小心所在之地。



◀在兩機的中央投下炸彈。



◀在爆光圈中，連射攻擊。



◀打倒後要注意金色直昇機。

## POINT 8 不要經常更換

在道路上，會有很多戰車前來，如果你爲了拿獎賞點而到畫面邊端，便會被戰車包圍起來，以至於動彈不得。因此，在這裡不要貪心，要確實把戰車打倒後再前進。先將一邊的戰車打倒後，再將另一側的戰車打倒。

途中有大砲排列的地方，要利用轟炸物來對付，同時，射擊必須擊中在戰車上。



◀不要改變，攻擊前面的戰車（黃色）。

▶右側的大砲要改向右方攻擊時，必須利用炸彈。

## 有關於殘機表示

玩者一旦被打到的話，殘機之表示面會出現。殘機繼續增加的話，亦只能表示出15架，不過，15架以上仍會有記憶。

欲貯存15架以上的殘機，必須毫無失誤，願否接受挑戰呢？



▲能增加殘機至此程度嗎？

## 在戰車地帶，宜避免受到追擊！　POINT 9

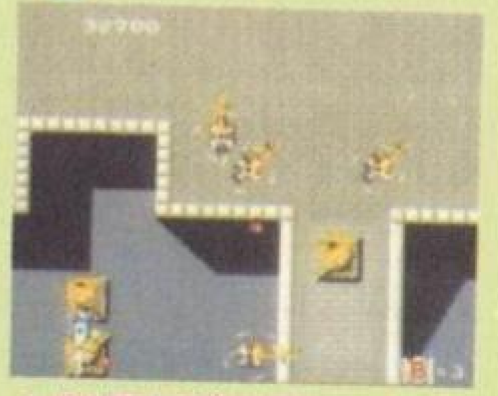
畫面上會出現許多保護首領的前衛戰車，因此，不要站在中間等待，應該靠在左邊或右邊。

如果將一邊的戰車打倒了，那麼，應該支持到畫面移動後再向前進。這是因爲戰車(黃色)在畫面一半以下時，就不會發射子彈攻擊。假如能善加利用這點，不必使用炸彈，便可輕鬆的改變到另一側。復活時也是相同的，所以，此時和首領作戰會感到非常輕鬆。

▼當敵人出現時，要在右側。

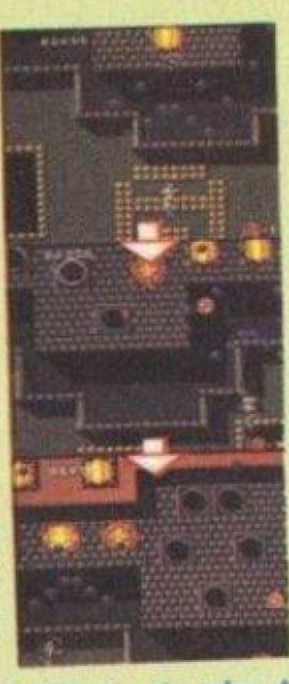
▲在右側等到戰車進入下面。


▲只要立刻改變，戰車就沒有問題。


▲用炸彈來改變也可以。

# POINT 10　在開關砲台要如此地行動！

## 由砲台所防衛的巨大要塞



▶先破壞位於中央的砲台。

▶然後移到右邊來攻擊。

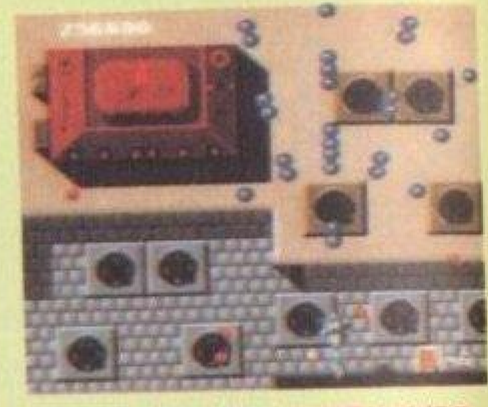
▶如此地連射移到左邊。

這個階段的首領是以開閉砲台所鞏固的巨大要塞，這開閉砲台跟地下砲同樣地打開時，才能擊倒。在此先破壞開閉砲台，再攻擊巨大要塞。

在首領周圍的開關砲台出現時，要趕快破壞，首先在畫面中央連射，先破壞第一個砲台以後，馬上移動到右邊，破壞了前端右側的砲台以後，再返回中央，順便把中央、前左邊的砲台打掉，然後集中火力解決首領左邊的砲台。

## 打倒首領也有安全地帶!!

破壞完左側的開關砲台，須要馬上移向首領的右側繼續攻擊右側的砲台。要通過首領的子彈及右側的子彈，則須藉助扔向首領一枚炸彈的爆風才能安全急速地移向右側，並藉此安全時機，趕緊擊毀右側的砲台。



▲使用藍色的５ＷＡＹ或最強的紅色，這裡是另一安全地帶。首先，必須破壞前方的地下砲。相反側的做法也一樣。

首領是巨大要塞。周圍包圍著可以開閉的地下砲，在這裡，有兩座可以發射３ＷＡＹ彈的砲台。此外，前方尚有許多砲台。

正面作戰時，不可能太靠近它。但是，還是有安全地帶的存在。想破壞地下砲，必須一一對準圖片的位置。利用藍色的５ＷＡＹ或最強的紅色，即可輕鬆打倒。

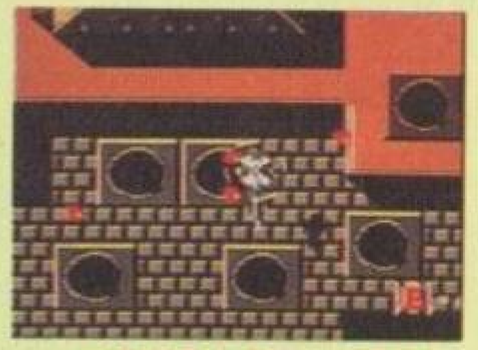


▲以此照片來說，下方右側及第２與第３砲台之間是安全地帶（有★記號的地方）。

## POINT 11


巨大要塞

# 就是這個位置！


▲這位置也是另一絕不會被敵人的子彈擊中！

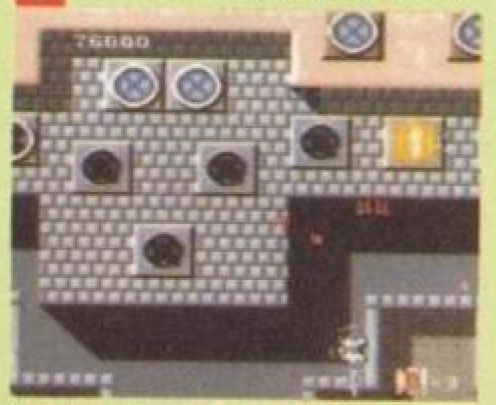
即使最弱的武器也能擊毀要塞，只要依照前面做法，躲在安全地帶，先鬆一口氣，不要急著去攻擊先看首領的子彈路線，慢慢地一點一點移動直昇機，直到子彈剛好打到首領爲止。注意敵方的子彈的攻擊有效是以打到機身爲準，螺旋漿是無效的。


▲先取得一個威力提高寶物。

## 假如被打敗時該如何？

有時難免會被敵人的首領打敗。在這種情形之下，不要著急，倘若有多餘的殘機時，只要在同一個地方被打敗兩次，就會回到前一階段的地方，在那裏再重新調整裝備。


◀在相同的地方死了2次，便會回到稍前的地方。

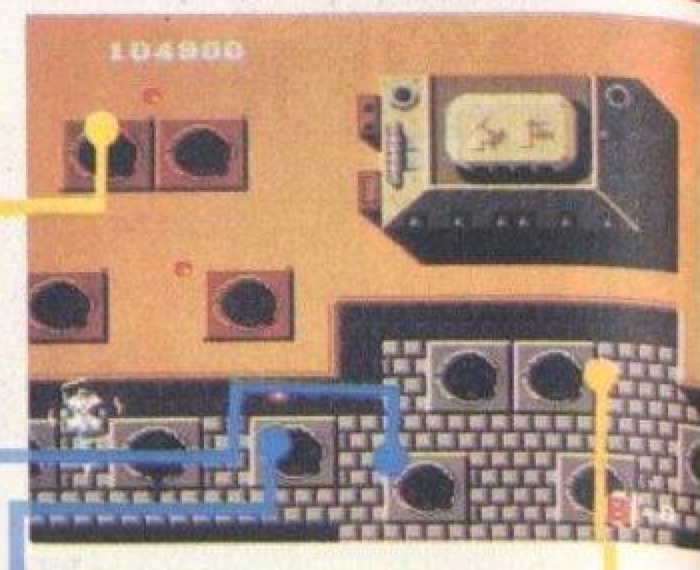

▲利用速攻先破壞一側的砲台。


▲回到這裡也是一種方法。


◀利用炸彈的速打來破壞。

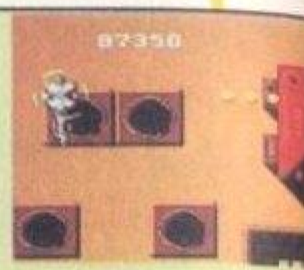
## STAGE 5 要塞 其他安全地帶大公開！

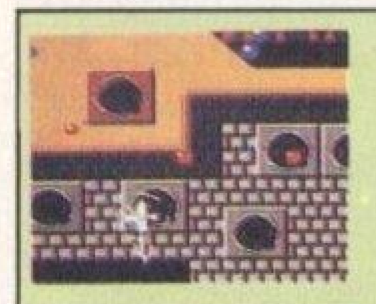
堅固的要塞，首先要破壞周圍的砲台、進入安全地帶擊破首領，各場所位置，在反對側也具有同樣地功效。



### 黃色武器射擊時，要在此！

如右圖所示，持有黃色狀態時，是最簡易的攻擊方式，只要在此地橫方向攻擊，即可輕而易舉解決兩個要塞首領。



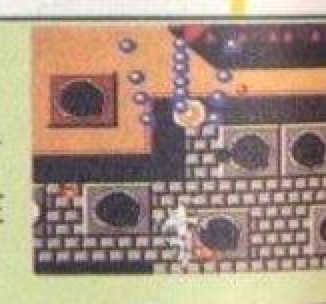


### 強力藍色威力時，在此亦可！

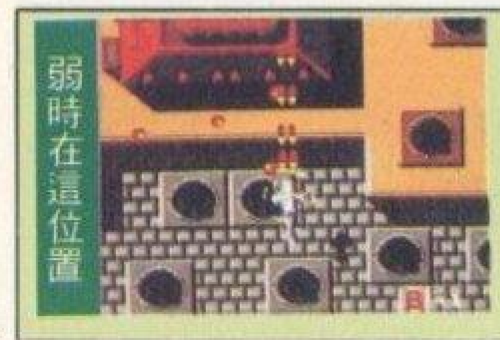
藉助藍色廣大的射擊面，只要在畫面的邊端斜射要塞首領，也可以安全地達到目的。注意在此不要引出右側砲台的子彈。

### 藍色3方向射擊，在畫面底端處。

藍色射擊時，當威力爲增強到了方向射擊面時，爲配合其較窄之射擊面，只要在右圖所示之處，即可掃射到要塞。



弱時在這位置



當爲綠色或紅色且威力很弱時，亦可放心，只要大膽地冒險貼近此處，以微弱的攻擊力，也能將之打倒。

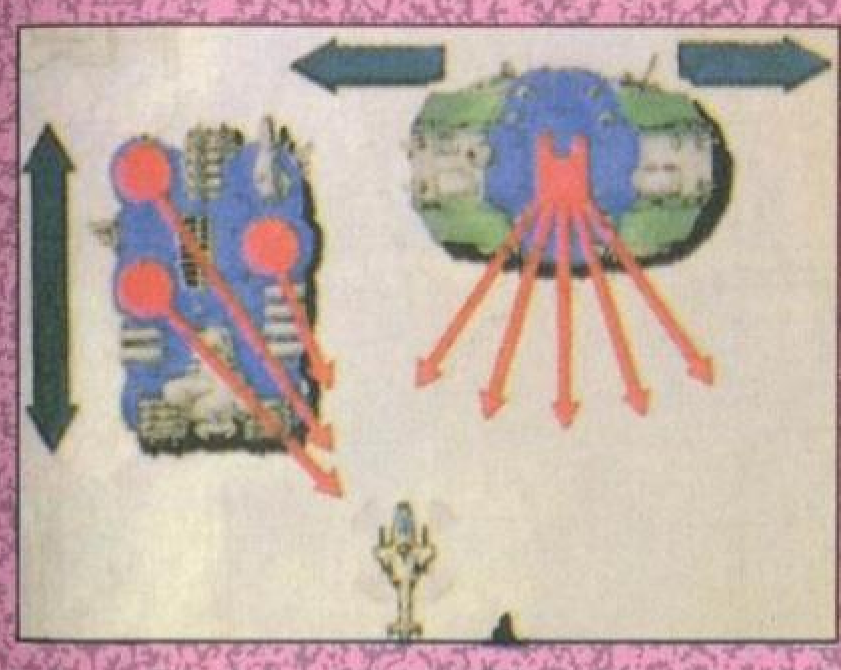


綠色也在此！




STAGE 6

T—E7
T—F8



要注意複合式的攻擊!







START



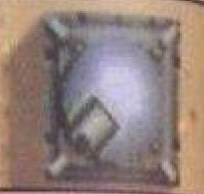
運輸直昇機



耐久力…………15
得分………250分
一面向左右移動，
一面慢慢往下走。



大砲



耐久力…………2
得分………250分
這關的各個地方都
設置。



戰鬥直昇機



耐久力…………1
得分………200分
由旁邊出現後，
朝向我機而來。

POINT 4

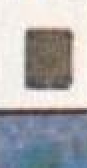
POINT 5

POINT 3



長距離轟炸機

耐久力…………64
得分………3000分
從下方出現持有寶物。

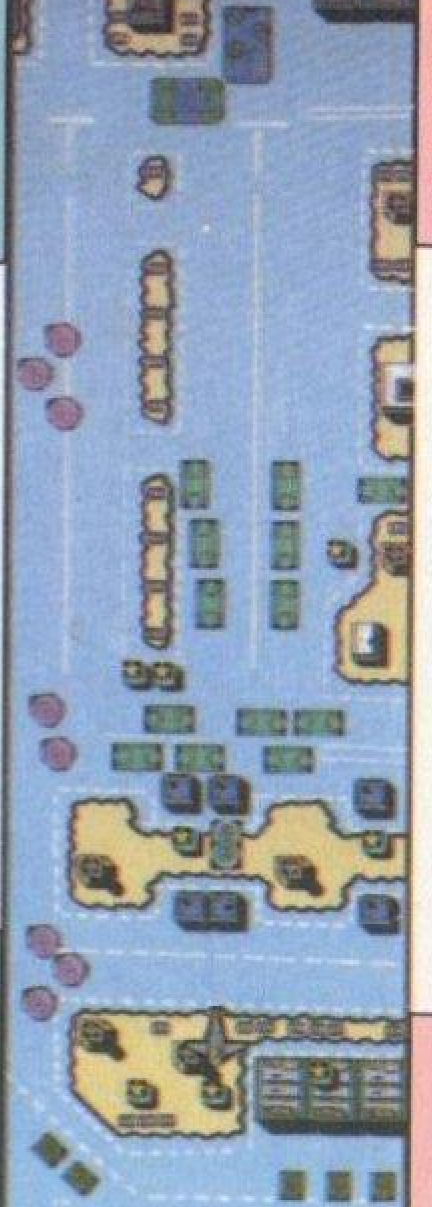


戰車



耐久力………… 2
得分……… 350分
下面的各關出場，射擊子彈。





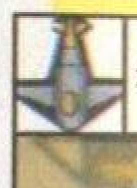


T-E7 F6

耐久力……各 160
得分
各…… 20000分

二連砲戰車

耐久力…………4
得分……… 400分
後半部分會大量地出現。



大型運輸機



耐久力…………32
得分………3000分
從上方出現射擊子彈。

# STAGE 6

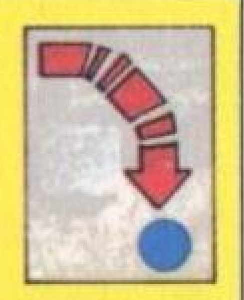
## 最令人討厭的紫色直昇機的階段

這個虎形直昇機終於進入後半段了。後半段開始的難度是前面所無法相比的，因此，這裡最重要的是，要有屬於自己的模式。

特別是第 6 關的直昇機與戰車的攻擊，可以說相當困難，所以更要加油。

### 戰鬥直昇機的移動

自旁邊突然飛出來，以邊斜方式向我方直撞過來。



紫色的直昇機是最令人討厭的階段！後半最初的階段的特徵是紫色戰鬥直昇機會陸續出現，這是從畫面旁邊飛出來的，過去那種轉換的技巧現在不易使用，而地上物的攻擊也很厲害，所以要一面躲避，一面前進。



## 直昇機是相當厲害的!! POINT 1

這個戰鬥直昇機的排列，似乎要橫過畫面飛過來一樣，而且好像是衝著自機而來的。基於直昇機的這種性質，所以，應該避免一味的往前走，即使有寶物出現，到前面去也是相當危險的。




▲在第 6 關直昇機(紫色)會突然由旁邊攻擊過來，因此，盡量不要一味的往前走。

如果有藍色或紅色的裝備，即可不必苦戰。然而，除了這種裝備之外，也要使用炸彈來調整裝備。

# POINT 2 前半部的難關要躲在右側

在本遊戲中，直昇機與戰車的攻擊是最難以應付的。因爲左右的移動相當困難，所以，在必要的地方，應該利用炸彈來攻擊。想回到原來的地方，這種做法可說是非常重要的。

請參考圖中，自己掌握適當的時機。如果在這裡被打敗的話，一切就前功盡棄，所以，即使使用所有的炸彈，也要往前進，但是，這點是不容易做到的。



▲首先，將大砲破壞，立刻攻擊右側的戰車（綠色）。

▲當右側的戰車（綠色）部隊出現的同時，要盡快將它們打倒。而且，盡量靠右邊前進。



▶來到這裡以後，只要注意由中間來的戰車（綠色）即可。

▲正中央的大砲，利用炸彈來破壞比較安全。

## 地圖是橫連的!!

仔細的觀察地圖，你是否發現第1關與第6關，第2關與第7關非常類似呢？

實際上，這個虎形直昇機的地圖是1～5關與6～7關互相橫連的，因此才會有相似的感覺。換句話說，第1關的隔避是第6關。了解這點後，對於你的攻略是否有所幫助呢？





▶第6關的地圖是相連接的。

## POINT 3 躲開大砲，移動到右邊去吧！

跟下面的戰車地帶相反，在畫面左側有一排大砲，在此不要使大砲出現在畫面上，儘量靠右邊前進！



## 左右的戰車，一輛都不可漏掉攻擊 POINT 4

由於戰車（綠色）的數目很多，所以，只要漏掉其中一輛，那麼，戰車所發射出來的子彈，便會讓你窮於應付。因此，攻擊時不可漏掉任何一輛戰車

先由右側攻擊，等右側的戰車全部被擊毀後，再攻擊左側的戰車。此時，使用炸彈比較安全。然而，因爲這個畫面是橫的，而且又很長，因此，想做到完全攻擊並不容易。



▶首先，將右側的戰車全部擊毀。



◀改變爲左邊的攻擊，同時使用炸彈。

## POINT 5 必須不斷攻擊右側的戰車

在這裡，戰車會再度在右側排列，所以，別忘了馬上到右側去，等戰車一出現，便立刻展開攻擊。再走過去一點，會有轟炸機出現，此時，必須避免相撞。轟炸機出現後，會有很多戰車阻在前面，所以在此之前，應該利用炸彈連攻，以便將轟炸機打倒。



▲先攻擊右側的戰車(綠色)

◀只要攻擊前面來的戰車，轟炸機就……。

## 特別公開的寶物出現表

寶物出現的順序是固定的。下面即是它的出現表。

假如自機被擊中，就要由第1次開始，如果沒有被擊中，到了32次以後，即會依据F→S→B→F的順序反覆出現。

但是，自機如充滿威力，則F便會代替S出現。

S＝射擊威力的提高。

F＝攻擊形式變換球。

B＝炸彈。

| 順　序 | 寶物 | 順　序 | 寶物 | 順　序 | 寶物 | 順　序 | 寶物 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1回數 | S | 9回數 | F | 17回數 | S | 25回數 | B |
| 2回數 | S | 10回數 | S | 18回數 | B | 26回數 | F |
| 3回數 | F | 11回數 | F | 19回數 | F | 27回數 | S |
| 4回數 | B | 12回數 | B | 20回數 | B | 28回數 | B |
| 5回數 | S | 13回數 | S | 21回數 | F | 29回數 | F |
| 6回數 | F | 14回數 | F | 22回數 | S | 30回數 | B |
| 7回數 | B | 15回數 | E | 23回數 | B | 31回數 | F |
| 8回數 | S | 16回數 | F | 24回數 | F | 32回數 | S |

## POINT 6 這裡是第 6 關的難關地帶!!

在第二輪回的這一關，最難通過的地方就是這裡。因爲敵人會隨時由旁邊出現，因此，即使你要改變。也不能説毫無危險。萬一想改變時，不妨利用炸彈來破壞直昇機。

先攻擊右側，如果戰車從左方過來，便利用炸彈來前進。其次，假如戰車在右上方出現時，同樣要用炸彈來對付，此後，大型運輸機即會立刻出現。因此，千萬不要靠近，請注意。



◀注意戰鬪直昇機，攻擊右側的戰車(黃色)。



◀想改變攻擊的方向時，要使用炸彈。



▶此後，運輸機會出現，請注意。

## 要注意運輸機旁邊的戰車 POINT 7

通過第 6 關的難關地帶，下一個出現的便是大型運輸機。在這個地方，戰車也會同時出現，而且會出現相當猛烈的攻擊。此時，你只要稍爲晚一點發動攻擊，就會被追的走頭無路。所以，你只要一感覺危險，便須立刻用炸彈來廻避。此外，在超越運輸機時，會有一大群的二連砲戰車等在那裡，因此，千萬不要太靠近前面，以免被打倒。



◀如果忘記運輸機在這裡，那……。



◀要記住運輸機的位置，然後用速攻將它打倒。

## 没有擊中首領的判斷

這個遊戲是，首領剛出現時與我機重疊便不會受到傷害。

換句話説，只要此時重疊結予首領傷害，即可儘快將它打倒。尤其在重新開始的途中，即使不完全的武力，也能發揮很大的效果。但是，首領的砲台開始射擊時上有我機的話，即會中彈，此時，不可太過於靠近。



的首領，像這種重疊是無所謂的

▶別太過於靠近，以免被砲台擊中。

## 先破壞右側的首領

POINT 8

首領是只會縱移動的大型戰鬪車車T－E7，以及只會橫著移動的T－F8。

一旦這兩台戰車開始攻擊便相當麻煩，因此，最好先攻擊右邊的戰車，並且將它打倒。當戰車出現時，應該盡快結予傷害。也就是説，在首領展開攻擊之前，走到下面用炸彈來攻擊，那麼，發射快的人，即可將它打倒，此後，只要應付剩下的T－F8即可。注意，這個傢伙經常會更換發射子彈的時間。

總歸一句話，要盡早將右側的T－F7打倒。接下來，只要防備首領T－F8就可以了。這種做法是這一面的攻略重點。

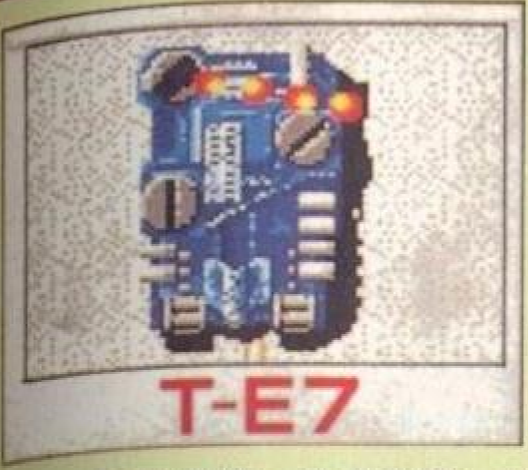


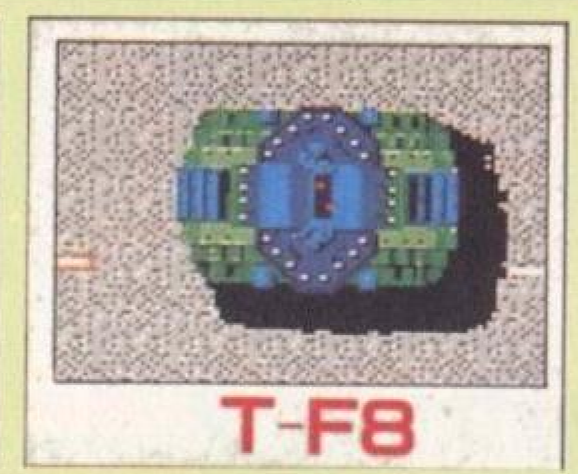
，最好先發制人。

的傢伙打倒。

不必害怕。

# POINT 9　利用炸彈重新站起來




這一關的首領，没有像第一輪回那麼厲害，但是，在第二輪回會突然被子彈擊中的人也不少吧！如果在第二輪回之後的這個地方被打倒，則在首領的面前便會存在著大量的二連砲戰車，此時，就比較難以應付了。

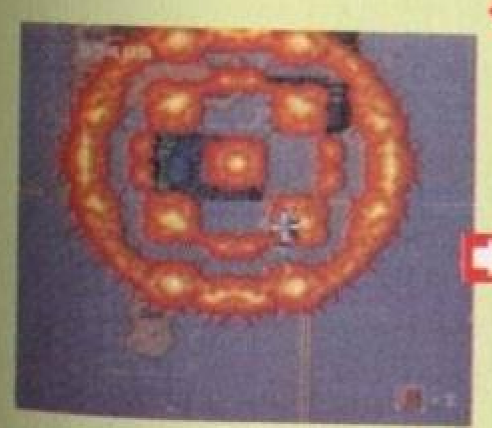
因此，對於第一個二連砲戰車，必須用炸彈來應付，至於剩下的二連砲戰車，只要使用子彈即可輕鬆的打倒。由於首領的子彈相當快速，所以，最好使用全部的炸彈，將它徹底的消滅。



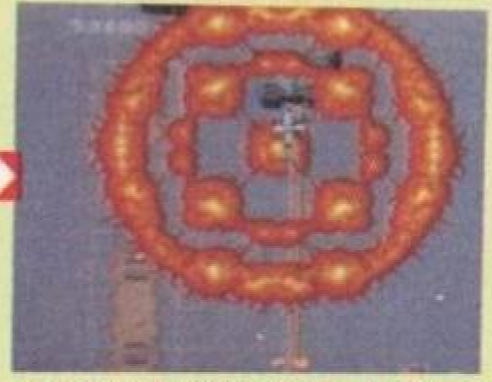
◀第一個二連砲戰車要利用炸彈來對付。



▲第二輪回的子彈相當快速，必須好好的閃躲。

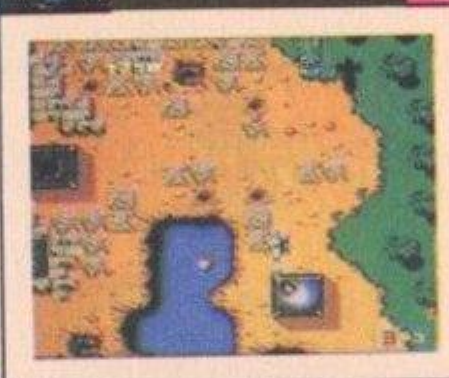


▲在右側首領出現的同時，立刻用炸彈給予傷害。



▲就算使用全部的炸彈，也要將這兩台戰車打倒。

## 運輸用直昇機　等待其子彈發射完畢



運輸直昇機每次發射3發子彈共
次總計為6發子彈，一但其攻擊完
即不再具有攻擊性，你可貼近它攻
可加速打倒時間，不過可不要樂極
悲，此時的它還具有移動性、可不
撞機了！

## 攻擊水雷艇　將護衛小船一並解決



攻擊水雷艇一旦出現，隨之護衛
隊也在其旁，會增加其攻擊次數，
此狀況只要在其斜下方，以左右較
小的移動，一邊躲避其下射子彈
邊給予較綿密的攻擊，連其他一並
決。

## 大型運輸機　炸彈及連射合用！



運輸機的子彈是朝向我機的方向
來，是個很麻煩的傢伙，一旦碰到
敵機最快速的方法是，一出現其機
就趕緊仍下一枚炸彈，儘速將其擊
，即使後面續來一機，你也已有較
的活動空間了。

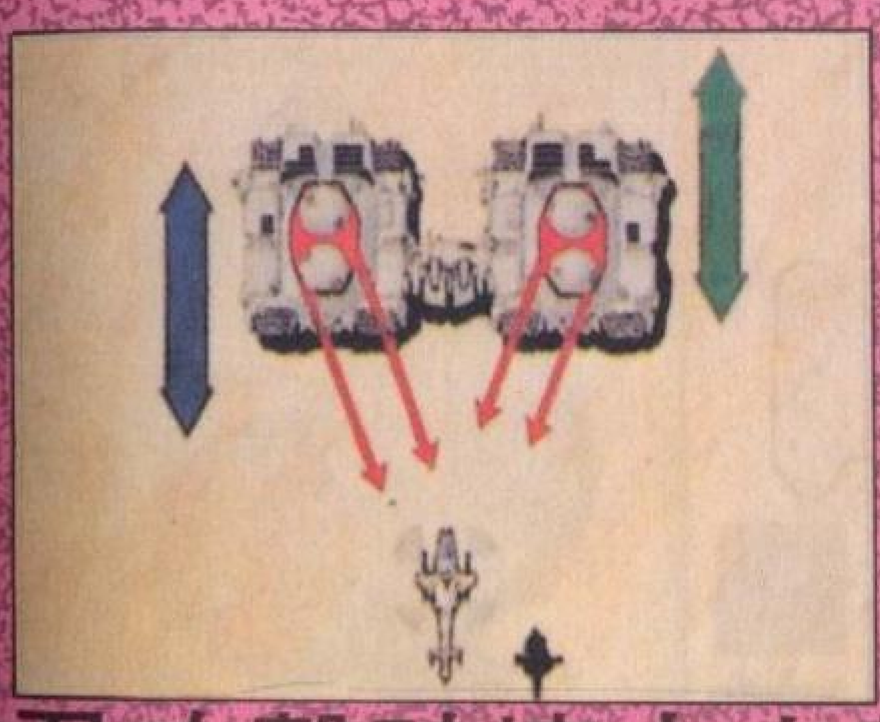
## 氣墊船　運用炸彈快速打倒！



最重要的一件事，要記住其出現
地點，因氣墊船的攻擊是在畫面中
間處才開始發動，因此一等其露出
面，我機就趕緊飛下貼合攻擊，
它已航行到中央時仍未解決時，就
下炸彈吧！




## STAGE 7 T-G95



避免攻擊破壞中央部

STAGE 7

POINT 2

POINT 3

POINT 1

START

戰鬥直昇

耐久力……
得分…… 200
先朝下，然後再
到上方。

運輸用
昇機



耐久力……
得分……1000
慢慢朝下方移動

小 船
T-D



耐久力……
得分…… 300
會從畫面的左方
現，然後再朝右
進。



小 船
T-C



耐久力……
得分…… 300
會由畫面的右邊
向左邊大量出現

POINT 7

POINT 6

POINT 5

POINT 4

大型運輸機



耐久力…………32
得分………3000分
這一面有7架登場。



大砲



耐久力………… 2
得分……… 250分
設置在巨大戰艦上。



主砲



耐久力………… 1
得分……… 200分
戰艦合計搭載4尊砲。



小船
T－A



耐久力………… 2
得分……… 300分
在海上，朝向下方移動。

STAGE CLEAR

POINT 10

POINT 11

POINT 9

POINT 8

## 格林戰車



耐久力……各144
得分…各25000分
中央部 10000分



攻擊水雷艇



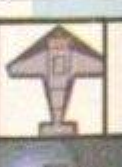
耐久力…………10
得分………1000分
這關的後半會出現2艘水雷艇，而且有寶物。



二連砲戰車



耐久力…………4
得分………400分
在這一關的後半會出現許多。



長距離轟炸機



耐久力…………64
得分………3000分
兩架轟炸機會同時出現朝上飛。

# STAGE 7

## 迎擊巨大機羣的編隊！

超巨大航空母艦再度登場！與敵方羣集來襲的飛機激烈的對空砲火戰。在壯烈的艦上攻防戰要能生存下來!!

### 戰鬪直昇機的移動

動作雖然很快速，但是不會隨便衝撞過來，不過會確實瞄準虎形直昇機，等你發覺時，可能已被團團圍住了。



## 超巨大戰艦再度出現！

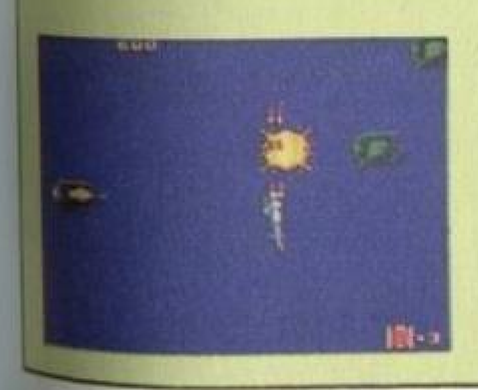
在第2關出現，使你吃了不少苦頭的超巨大戰艦又再度出現，而且和上一次不一樣，會凶猛地發射大砲，而出現在上空的大型運輸機也會增加到七架，超巨大戰艦的攻略就是這階段的關鍵！

## 注意從旁邊來的小船！ POINT 1

在這關，小船會從左右方交錯出現，所以，你必須運用巧妙的方法將小船消滅。假如你太在意一隻隻小船去追，即會受到其他小船的攻擊。總之，這面的敵人很多，你必須隨時注意整個畫面。



▲不要留下橫向移動的小船。



### 船要靠近前面來攻擊！

從畫面左右出現的船，如果和它距離太遠，船會射擊過來，所以乾脆到前面去攻擊，這樣就可以輕易地擊敗對方。

## 和arcade版的差異是…

業務用與PC-ENGINE版的虎形直昇機是不同的，其中，業務用的是屬於縱畫面，但是，PC-ENGINE版是屬於橫畫面。換句話說，當左右移動很大時，如果敵人突然出現，即沒有閃躲敵人或敵人子彈的時間。此外，炸彈的爆炸時間長，敵人的耐久力，以及子彈的速度等，PC-ENGINE都比較容易。

## 左右移動不要太大 POINT 2

不要太接近畫面邊端，如果你太想去攻擊嘍囉的船，而太接近畫面邊端，會被紅直昇機包圍，且很快會被打敗。



◀也可以將船逼到畫面外。



◀破壞主砲以後，就不要去理會戰艦！

雖然有藍色的5WAY或最強的紅色裝備，但是，因爲小船的數目很多，所以，最好只在畫面的左右端做小幅度的移動比較安全。如果想把小船全部擊毀而左右移動太大，這樣是很危險的。總之，前進時最好遵守前面所說的方法，這樣比較安全。



▲利用藍色或紅色的最強裝備，可以由畫面的左右端展開攻擊。

## 在每一關要試著使用各種武器

無論在那一關，基本上，要使用藍色的提高威力來前進，至於變成紅色再前進，亦不失爲一種好方法，雖然這招對大型的敵人不管用，但是，對於直昇機或戰車這種小型的敵人，可以發生相當大的威力。因此，你不妨將這種方法用在第7關。至於其他顏色的武器，也會產生令人意想不到的結果。

# POINT 3 艱難!!第二循環的戰艦地帶



▶儘量在中央攻擊。

◀太靠近畫面邊端時，就會變成這樣！

在第二循環這個地方，有一場苦戰正等著你。

首先，在右側的我機位置，可以看見戰艦由右邊來，此時，你要移到左方。然後，利用炸彈來破壞戰艦的主砲，同時，自己要向右前進。

接著，攻擊右方的一大群小船，如此，第二艘戰艦即會在畫面上出現，此時，要利用炸彈改變到左側，緊接之後，右方便會出現第三艘戰艦，在這個時候，你要移動到右側，利用炸彈來對付戰艦，但是，在這次使用之後，不要再移動到右邊，應該回到原來的左側。因爲左邊的道路比較寬廣，所以比較能避免危險。總而言之，這比移動到右邊要安全多了。

倘若射擊力弱的話是使用藍色的，反之，則要使用紅色的，這樣就可輕鬆獲勝。



▲如果對右側的戰艦能看到某種程度，即要移動到左邊。



◀利用炸彈破壞左邊戰艦的主砲，然後到右邊去。



◀立刻用炸彈攻擊，然後轉到左邊。



▲終於通過了地獄般的戰艦地帶了，但是，作戰只是剛開始而已。



▲利用炸彈攻擊後，要回到左邊。

## POINT 4 復活重來時

假如在大型運輸機地帶被打敗的話，那麼，利用炸彈將最先出現的運輸機擊毀。然後，利用炸彈的爆風來取得提高威力寶物，並且立刻回到下面。至於後面的那些運輸機，盡量不要使用炸彈，應該趕快逃跑。因爲航空母艦的大砲與紅色直昇機的攻擊比運輸機更可怕，因此，應該以它爲優先來使用炸彈。





▲首先，利用炸彈打倒運輸機，再取得提高威力寶物。

◀如果想跑到上面，要使用炸彈。

## 利用炸彈炸裂運輸機地帶 POINT 5

終於來到了像魔鬼一樣的運輸機地帶。在這個地方，運輸機會持續出現，因此，你一定要利用炸彈來應付，而且要先下手爲強。

如果炸彈的存量不夠的話，可以在畫面下方，將子彈吸引到某一種程度的地方，再躲開。

倘若射擊力在接近最強的狀態下，即使沒有炸彈，也能一邊將敵人打倒一邊前進。但是，千萬不要勉強。



◀射擊時，要讓兩架都受到傷害。



◀沒有炸彈的話，要先將子彈吸引過來再迴避。

### 注意過多的角色存在時

利用炸彈對付運輸機時，在爆風之下的運輸機，有時竟然會消失，這是因爲畫面角色太多的緣故，實際上，運輸機仍然存在，因此，如果你貿然衝進去，即會受到傷害。

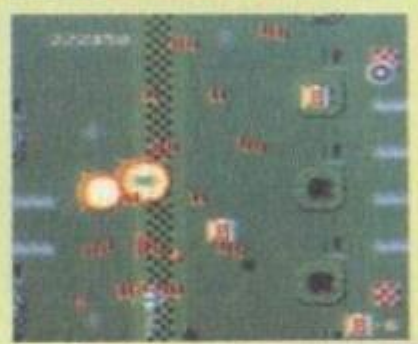
## POINT 6 紅色的直昇機會積存下來!!

在這一關，最不容易對付的，便是紅色直昇機，所以，你應該先下手爲強，盡快將它們消滅，否則，紅色直昇機的數目就會愈來愈多，最後，這些不斷增加的直昇機會把你包圍起來。

特別在圖片這個地方，由於運輸機等的攻擊，會逐漸把我機逼到邊緣去，在這種情形下；紅色直昇機便會不斷積存。假如你覺得紅色直昇機的數目實在太多了時，不妨用炸彈來對付。







## 利用炸彈拼命跑 POINT 7

航空母艦出現轟炸機的同時，要利用炸彈給予傷害。此時，由於我機是最強的藍色裝備，所以一定要猛烈攻擊，只要能擊毀其中一架，便可輕鬆愉快。萬一擊不中時，應該朝轟炸機往上逃跑。倘若發生危險，即立刻使用炸彈。



▶當它出現時，必須使用炸彈。



◀無法擊中時，應該利用炸彈來迴避。

## 要檢查一下左側的砲台!! POINT 8

通過航空母艦以後，即要在海上的通路與二連砲戰車對決。只要來到這裡，便很快會看到首領了。

在看到陸地的同時，二連砲戰車及大砲也排成一列在等著。此時，要先消滅攻擊範圍廣的二連砲戰車。然後，讓我機移動到右側，打倒集中在右側的二連砲戰車。這個時候，空中運輸直昇機也會發動攻擊，但是最重要的，還是要消滅二連砲戰車。

將右側的二連砲戰車打倒到某一種程度後，即要移到左側，此時，由於左側還有大砲，所以，要利用炸彈來破壞，然後再移動到右方。



▶先破壞右側的二連砲戰車。



▶右側破壞完後，移到左邊再使用炸彈。



▲必須趁炸彈尚有效力時，盡快回到右側。

## POINT 9 不要讓敵人出現在畫面上

在這裡，敵人會分別在左右方出現，所以，隨便在左右方走動是很危險的。所以，你必須利用畫面的轉動，盡量不要讓敵人出現在畫面上，這點在第二輪回是非常重要的。



▶先打倒要通過十字路口的二連砲戰車。

▶打倒左側的水雷艇後，稍等一會再往右走。



◀來到這裡時，水雷艇便不會再發射子彈。




超大型戰鬪戰車 G95

## POINT 10



▲集中攻擊與破壞其中的一部！



▲連接器十分地脆弱，一旦被子彈擊中，馬上就會壞掉！



### 應該避免攻擊首領的中央部

這是超大型戰鬪戰車 — 格林。這個首領平時只會上下移動，並且發射子彈攻擊。但是，如果你破壞了它的中央部分，它便會分成2輛，各自發動攻擊，所以，攻擊這個首領時，要避免破壞它的中央部分。最好的攻略法是先將一側破壞後，再破壞另一側。

至於這個首領，它只會將2發子彈交互3連射，因此，只要抓住子彈發射的時間，就算沒有炸彈，也能輕鬆的將首領打倒。如果跑到子彈的上面，便很危險。

## POINT 11

### 由大砲開始首領的攻略

第二輪回首領前面的大砲是相當厲害的，如果沒有確實的把它破壞，即會被逼展開一場苦戰。特別是挨打後的裝備脆弱時，這門大砲更是難以對付。所以，你要利用復活或尚未受傷時，以炸彈來破壞大砲。

第二輪回首領發射出來的子彈，由於它的周期相當短，因此不要勉強閃躲，要利用炸彈的速攻來破壞，這是比較聰明的處置方法。



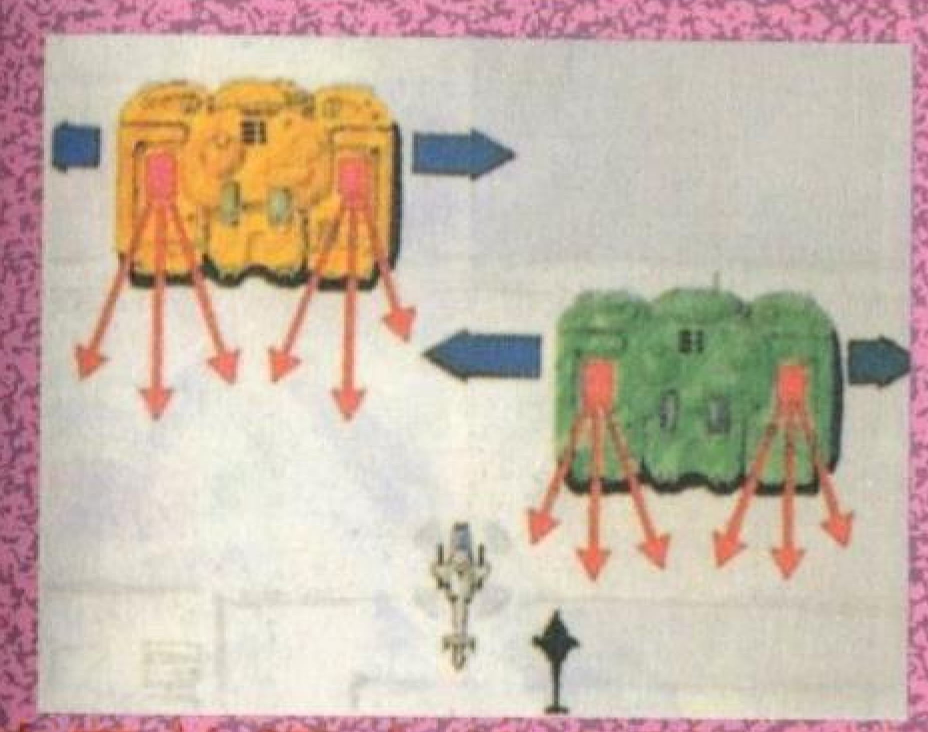
◀在這裡是很難過關的。



◀在第二輪回想確保安全，還是使用炸彈比較理想。




## STAGE 8 T-B2,B3



使用炸彈來將之摧毀掉！

# STAGE 8

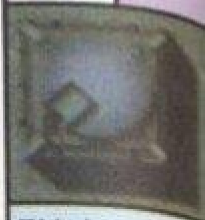
START

POINT 1

POINT 2

POINT 3

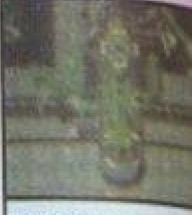
大砲



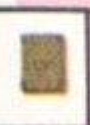
耐久力………
得分……… 250
會朝我機一直發
子彈。



運輸用直昇機



耐久力………
得分………1000
在畫面中央左右
動後往下走。



戰車



耐久力………
得分……… 35
會在整個畫面
無盡的移動。



戰鬥用直昇



耐久力………
得分……… 2
會暫時停止後
朝我機衝過來。

POINT 8

POINT 7

POINT 6

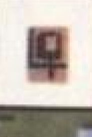
POINT 5

POINT 4



大型運輸機

耐久力…………32
得分………3000分
2機會同時出現，
並且往下方飛去。



主砲



耐久力………… 1
得分……… 200分
2艘戰艦合計搭載
8門主砲。



攻擊水雷艇



耐久力…………10
得分………1000分
中盤戰會出現2艘
。



小船T－A



耐久力………… 2
得分……… 300分
會由左邊的海上朝
下方前進。

POINT 11

POINT 12

POINT 10

POINT 9

T—B2、B

耐久力
青…………
黃…………
得分…… 30000

小船T

耐久力…………
得分……… 30
從畫面左到右
。



小船T



耐久力…………
得分……… 3
由右到左朝海
行。

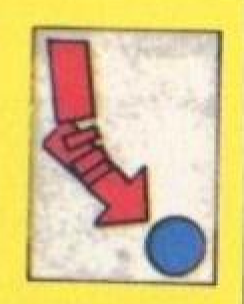
# STAGE8

## 在終盤等待的海上防衛網

這個舞台，在首領之前有大部隊，所以若沒有提高威力就慘了。

**戰鬥直昇機的移動**

會在空中暫時停下來，等到確定我方位置後，會稍微後退再衝過來。



## 首領的強度、3. 4. 8.關的首領

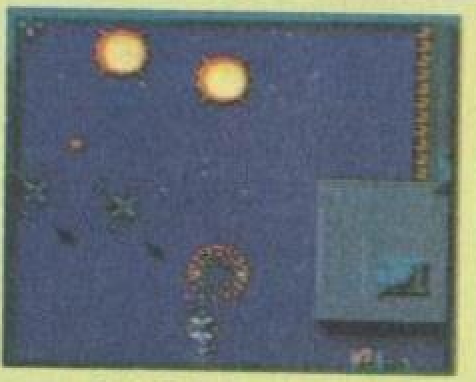
3 關、4 關與 8 關的首領都有 2 架，然而，各個的攻擊方法不盡相同。但是，可以看出微妙的顏色差異。

這是表現首領的強度不同。

3 關的首領，假如沒有在前方射擊 176發、4 方 112發 4 關在左(最初) 176發、右方 128發，8 關在前方 176發，後方 128發子彈，即無法破壞。

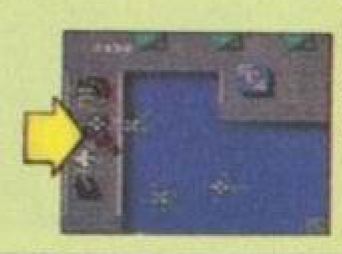
## POINT 1 不要和右邊的戰車作戰

一旦看到最初的陸地，則右側便會出現戰車，同時，戰車會發射子彈。如果朝左側前進，即可不必和戰車作戰。而且，也沒有必要轉到右側，此時，應該盡量靠左側前進，不要讓右側的戰車出現在畫面上，這樣比較安全。



▲在中間前進，便會突然出現。







▶到左側去的話，就會像這樣。



## 要專一地取捨水路或陸路

第八關，常常會水、陸同時出現的場合，此時當你決定要走水路或陸路時，則要專心一致的行走下去，不要左右移動，招致兩方的敵人交差攻擊，這是很重要的一點，在此兩種路線皆有介紹。

## 超級技術，遊戲結束的復活技術

如果使用炸彈的話，因爲其爆炸有一段相當長的時間，所以在快被打敗時趕緊使用炸彈而即使遊戲結束的話，亦可達到1UP的技術。

在殘機爲0的狀態下，攻擊目標的敵人，藉其得分來增加1UP的機會。總之，如果在快被打倒前使用炸彈，使遊戲結束後亦可能1UP的話，殘機即能以0的狀態再繼續。



◀遊戲結束後，因爆炸使仍可得分。



◀殘機變成0的狀態下，也可繼續。

## POINT 2 不要太靠左邊

畫面左邊的水路會出現許多的嘍囉的船，而在空中有綠色的直昇機。其一方法不靠左邊，跟右邊的戰車作戰，比較容易些。




▲嘍囉的船似乎太多了，不容易應付！

在水雷艇將子彈都射完的時候，趕緊重疊在上把它打倒，如果你猶豫不決，會被綠直昇機打敗！



## 前半的難關!!先不要理會寶物　POINT 3

第8關前半的港，右邊會出現戰車，左邊會出現大群的船。假如你不設法消滅戰鬪直昇機，即無法反擊。

自機的裝備是5階段以上的藍色或紅色最強的提高威力時，即使在左右來來去去，也能把戰車或小船全部消滅，但是，射擊力脆弱的話，即無法辦到。

自機脆弱時，亦可專一靠在左側（兩種方法，皆可），不要讓右側的戰車出現，同時要把小船打倒。關於運輸直昇機，要用炸彈來應付。至於寶物可以後再拿。對於戰鬪直昇機要特別注意。



▲利用藍色的5WAY，可以一面打倒戰車，一面作戰。



▲射擊力弱時，要利用炸彈來打倒運輸直昇機。



▲有時間再去拿寶物，不必急於一時。

## POINT 4　戰鬪直昇機(綠色)依然很厲害

在這裡，戰車會移動到右側，假如你一味追擊的話，反而會被戰鬪直昇機追到。所以，本身脆弱時，最好還是做左右左右的大移動比較恰當。



▶萬一受到戰鬪直昇機的壓迫，千萬不要到上面去。



◀與其在中央射擊，還不如在左邊比較好，不要勉強去取得寶物。

## POINT 5 戰艦的主砲與獎賞點是非常厲害的

這裡有 2 艘戰艦，而且，它們各有 4 門主砲，同時，都有隱藏獎賞點的部分。所以，這些是很厲害的。

射擊力最強時，當然一切都沒有問題。萬一在途中被擊中，以至於來到這裡時，射擊力大為減弱，那就未免太可惜了。

射擊力弱的話，要將左側的主砲打倒，同時，將右側的戰艦追逐到畫面外。



◀射擊力強時，只要稍微移動左右射擊即可。



◀射擊力弱時，要注意右側看不見的戰鬥直昇機。

## 利用 1 發炸彈來對付運輸機 2 架 POINT 6

在這裡，會出現 2 架左右移動相當劇烈的運輸機。當射擊力最強時，即使不用炸彈也能將它們消滅。但是，如果因為太勉強而失敗，那就太可惜了。所以，射擊力弱的話，不妨使用 1 枚炸彈，然而，你不能全部利用炸彈來對付運輸機，否則，炸彈會不夠。

這裡要像連續圖畫一樣，當看到第 1 架運輸機時，即要使用炸彈，並且在爆炸中取得寶物。



◀運輸機的子彈會依照中，右、中的順序改變。注意右側的戰車。

▲當 2 架出現時要使用炸彈。



▲在爆炸中要取得寶物。

## POINT 7 攻擊排列在右側的戰車

自機弱時，如果逃到左側，即不容易再回到右側，如此，很容易被直昇機(綠色)包圍起來而被打倒。因此，即使射擊力再弱，也要設法攻擊右側的戰車。

那麼，就算直昇機(綠色)來了，也能夠自由的左右移動，不容易被打倒。

▶如果不攻擊右側，即會受到攻擊，請注意。



◀只要移動到右側攻擊即可，這樣便會沒事。

## 要在中央收拾小船 POINT 8

通過大型的地方，小船會從左右出現2艘。而且，前方的右側會出現3艘小船。此外，運輸直昇機一定會在前面出現。

關於大型船的獎賞點，只要取得右側的即可。至於左側的獎賞點，則不必勉強取得。

在這個後面的小船，讓自機位於正中央的位置，將小船一一消滅。如果你讓小船逃跑了，便會繼續受到攻擊。



◀要注意等在中央的小船的砲頭方向，以及右側的小船。

◀像這樣射擊，只要把上面的小船與運輸直昇機打倒就可以了。

## 要取得提高力量的寶物！ POINT 9-1

如果在中途被打敗，要一面注意敵人，一面設法得到提高力量的寶物，不要讓它跑掉。



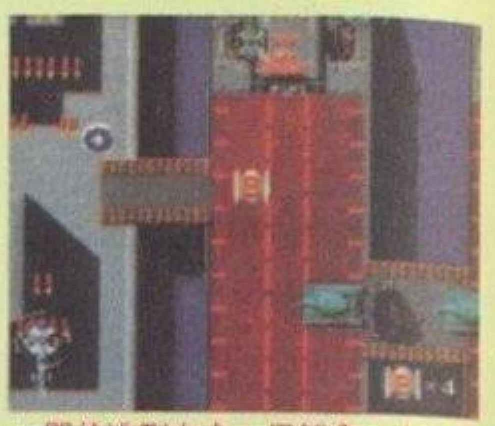
## 右方會有3輛戰車悄悄靠近　POINT 9-2

再度在戰艦上作戰。這裡會出現許多戰車。其中，戰艦後方會出現 3 台戰車，這會在畫面中央的下側出現。此時，如果移動到左側，會突然遭攻擊。

在戰車出現的同時，應該先將它打倒，然後再到右側去。



▲在中央射擊即可。



▲即使逃到左方，仍然會一直出現。

## POINT 10　這一關的最難過的地方!!

這面的最難關，亦即被首領打敗再重新開始的地方。海上有許多小船，而且，戰鬪直昇機也會不斷出現。所以，這裡可説相當危險。

萬一被打敗而重新開始的話，要先將小船打倒。但是，一般不可能將小船全部消滅的，因此，你不必對跑掉的船耿耿於懷。只要在左右反覆射擊即可。

如果看到攻擊水雷艇時要使用炸彈，然後，在爆炸中取得提高威力的寶物。

沒有被打敗的話，利用藍色的射擊繼續打中央比較安全。



### 不要太向左右移動!



◀如果向左右移動得太厲害時，會被敵人子彈追得走投無路!

### 使用炸彈!



◀水雷艇出現時，就利用炸彈來擊破!

BOSS 敵首領 攻略法

T-B1(2台)

## 第1循環，光靠技術是没用的

第8關的首領是，由2台大型戰鬪戰車“T-BI”同時展開攻擊。有2台第二關的首領會狙擊我機，朝3方向3連射，只要前方一發動攻擊，後方也會接著攻擊，所以，實際上應該説是6連射，而且，後方射擊完後，前方又會射擊，因此，當2台一起展開作戰的話，便没有絕對獲勝的把握。

最好的方法是，利用速攻擊中攻擊前方的一台。可以利用炸彈把它消滅。

剩下的1台和第2關打法相同。亦即，你只要來到這裡，一切便沒有什麼問題。

可能的話，要留下一發炸彈，爲下一關做好準備

## POINT 11



◀對準後，使用炸彈來對付首領。



◀當炸彈的爆炸結束後，將自機降下來等待攻擊。

◀後面與第2關的首領相同。但是，這裡的没有前面的厲害。

## POINT 12

## 第二輪回要使用速攻!!

基本上來説，第二輪回的首領攻略與第一循環没有很大的差異。但是，如果没有將前方的戰車打倒，一般人是不容易過關的。假如能夠過關，即表示你的反射神經很好。

總之，只要子彈飛過來1發即相當可怕，所以，必須連續使用炸彈攻擊。

在這裡，最好也能留下一發炸彈，否則，下一關是很難應付的。



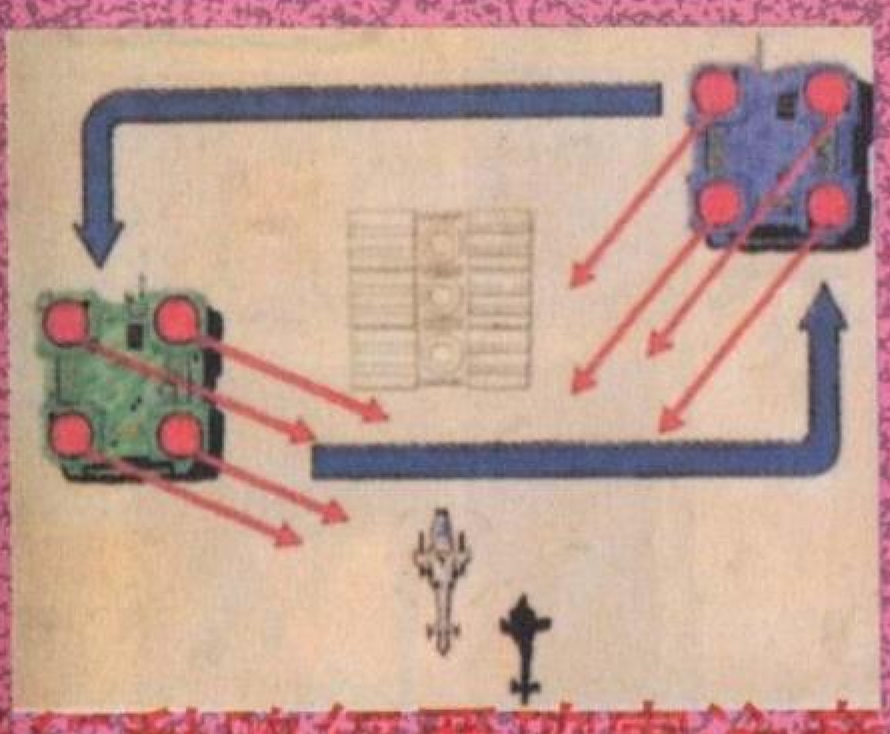
◀在這種情況下會被打敗。



◀炸彈至少要留下1發。




# STAGE 9 T—H10



敵行動路徑要確實注意！

# STAGE 9

POINT 4

POINT 3

POINT 2

POINT 1

START

輸送用直昇機

耐久力··········15
得分·········1000分
朝我機發射 6 發子彈。

主砲



耐久力···········1
得分········· 200分
小型戰艦搭載 1 門主砲。

氣墊船



耐久力55···········
得分·········2000分
朝向 3 方向射擊子彈後再上走。



戰鬥直昇機



耐久力···········1
得分········· 200分
會一邊旋轉一邊朝我機衝來。

POINT 8

POINT 7

POINT 6

POINT 5



攻擊水雷艇



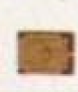
耐久力…………10
得分………1000分
會有２個地方發射子彈攻擊我機。



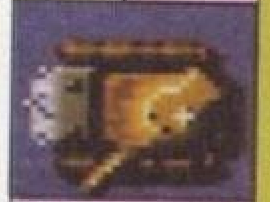
小船T－A



耐久力…………2
得分……… 300分
從海上向下走。會多數出現。



小船T－C



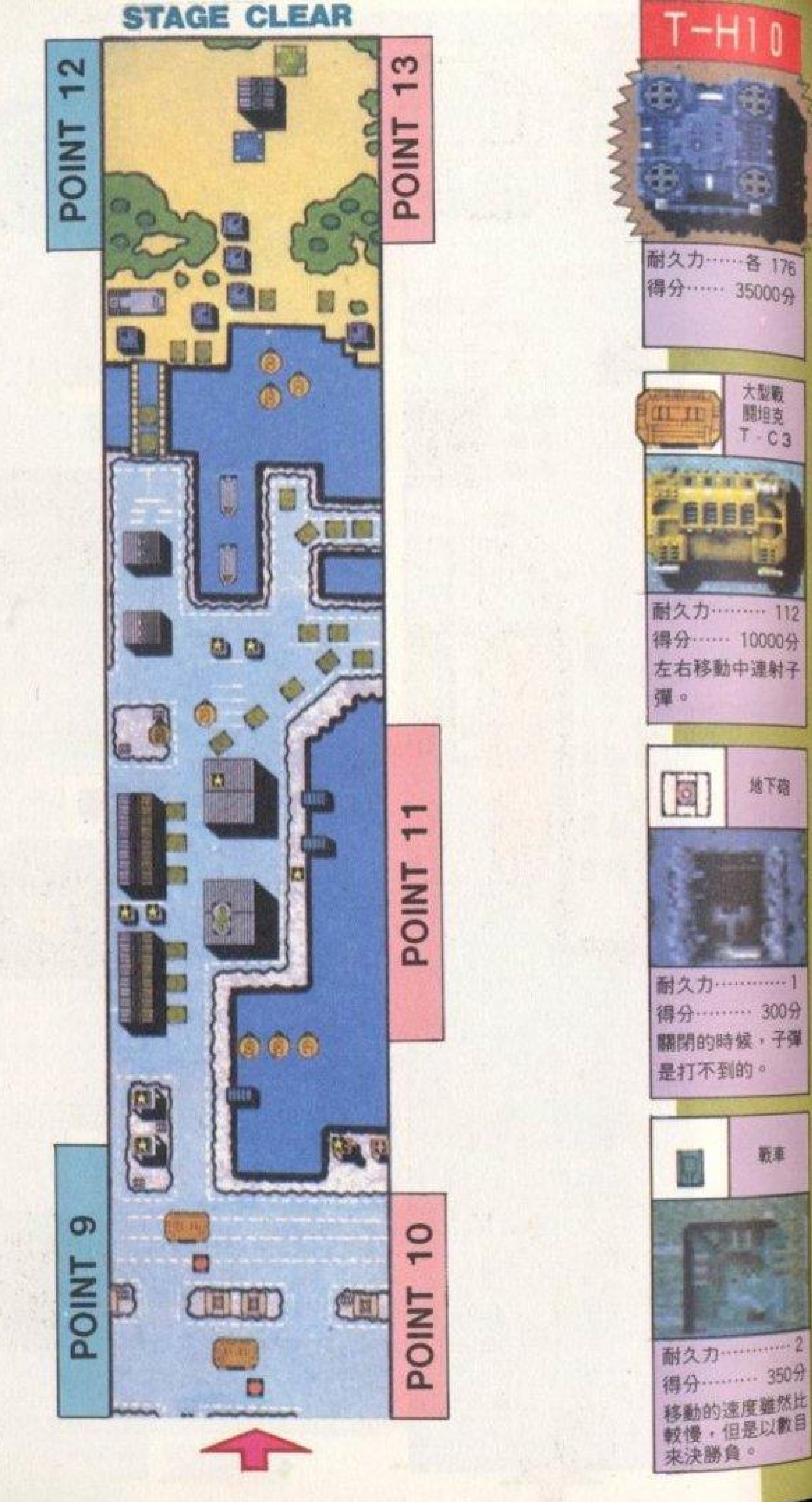
耐久力…………2
得分……… 300分
由畫面左向右快速移動。



小船T－D



耐久力…………2
得分……… 300分
在海上排成２列橫著通過。


STAGE CLEAR
POINT 12
POINT 13
POINT 11
POINT 9
POINT 10
T-H10
耐久力……各 176
得分…… 35000分
大型戰鬪坦克
T-C3
耐久力……… 112
得分…… 10000分
左右移動中連射子彈。
地下砲
耐久力…………1
得分……… 300分
關閉的時候，子彈是打不到的。
戰車
耐久力…………2
得分……… 350分
移動的速度雖然比較慢，但是以數目來決勝負。

# STAGE 9

## 極為激烈的最終防衛線!!

這一關的難度很高，首先前半部的海上是很強的障礙，在此能誘導直昇機到什麼地點為重要關鍵。在中途會出現兩部第三關的大型戰車。

### 戰鬪直昇機的移動

以非常快的速度一直線衝過來，可是一下子又突然後退，然後又出其不意的衝過來。



## POINT 1　利用1發的炸彈來對付氣墊船

氣墊船會由第9關開始出現。從上面出現的2艘可說相當厲害。

在最強裝備下，不需炸彈亦可。如果在8關最後復活的人，可以擁有1發炸彈。當氣墊船出現在畫面一半以上時，必須立即使用炸彈。假如沒有炸彈，存活率可說是0。



◀雖然早了一點，但只要能打倒就好。



◀沒有炸彈便會像這樣。

## 不要勉強去拿獎賞點　POINT 2

這一關的前半有大型船分散配置，而且，其中還摻雜著小船。如果利用射擊力強的藍色或紅色將左右移動很大將敵人消滅，也可以取得獎賞點，然而，假如處在挨打的狀態下，即沒有時間這樣做。

在挨打的情形下，不要為了取得獎賞點而分心，要確實將大型船的主砲或小船打倒。

至於大型船的第4門主砲，則可以視若無睹。



◀在左側可以稍爲看到的第4艘大型船可以置之不理。



◀要盡量將主砲或小船打倒。

## 要注意從旁邊出現的小船 POINT 3

在大型船地帶與戰艦地帶之間左右都會有小船出現。如果讓船逃掉，它即會連續發射子彈。所以，自機要在中央位置展開攻擊。射擊弱時，要確時對準，這樣才不會讓船跑掉，假如讓船跑掉，則要小心細看它發射出來的子彈。



▶船與戰鬥直昇機成功的聯合攻擊，即會陷入危機。





◀像這樣移動，如果有殘留的話便會很艱苦。

## POINT 4 要專心打倒主砲

戰艦 2 艘並列的地方，如果是最強的藍色裝備，只要集中在中央攻擊，即可將它消滅。假如是紅色，多少也要動一點，因爲紅色也能輕易將它們打倒而前進。

船和金直昇機是相當厲害的強敵。一面躲開船的子彈，趕快擊落金直昇機，順便也將船擊沈，然後向前進！





◀像這樣，把右側移到畫面外。

## 攻擊型態改變要由紅色開始

將運輸直昇機打倒，即會出現的寶物有攻擊型態改變，這種寶物的顏色變化是依据紅→綠→藍→黃→紅→綠……的順序循環的。

這種寶物出現時，顏色會先由紅色開始，也就是說，不管何時打倒敵人，最初的顏色都是紅色，假如想改變武器的顏色爲紅色，只要對準出來的瞬間去拿即可。

## POINT 5 小船的猛攻陷入危機!!

9關的難關之一是，海上的小船地帶，但是，只要射擊是在最強的狀態，亦即，擁有藍色或紅色的武器，那麼，除非是小船跑到下面去，否則是不會被擊中的

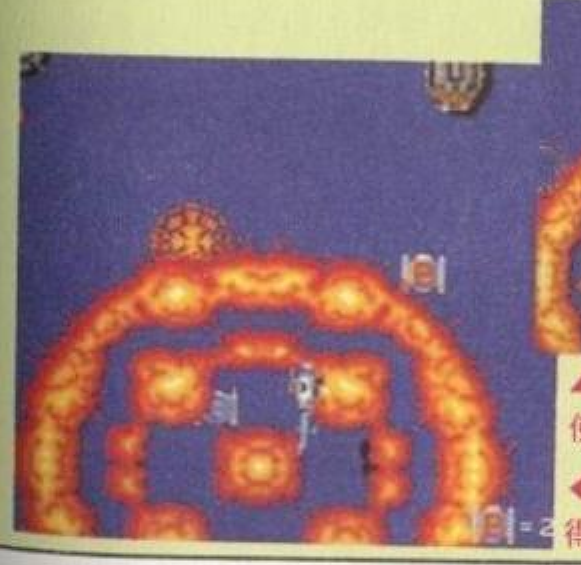
基本上來說，受到攻擊時，要利用左側來躲避子彈，但是，看到攻擊水雷艇的話，要盡量在中央的位置，然後使用炸彈，並且跑到下面去取寶物。



◀在中央位置，趕快移動以擊敗左右的敵人



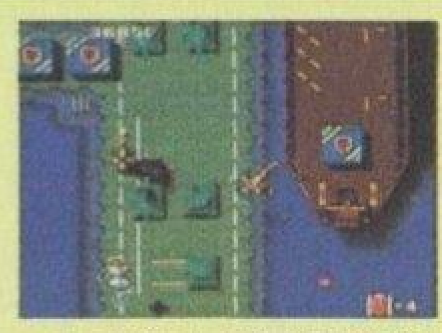
◀利用右側躲開子彈。在這裡必須忍耐。



▲看到攻擊水雷艇時，要立刻使用炸彈。

◀在爆炸尚未消失時，盡快取得寶物。

## 位置要保持在左側　POINT 6



越過遼闊的海面而看到陸地之後，會出現綠戰車，在左側以稍靠右的方式來射擊，比較容易擊倒它們。



◀從這裡開始，必須靠左側前進。



◀再等一下，左側便會出現戰車，要忍耐。

突破海上即可看到陸地，此時，右側會有 2 個獎賞點，而左側則有戰車與 2 個獎賞點。

在這裡，當然也要靠左前進，但是，相信有的人一定會貪心的想走到右側去。無論是想取得中間或右側的獎賞點，除非是擁有最強的黃色裝備，否則，你似乎不可能回到左側。左側有很多戰車。

千萬不要貪心，一定要保持向左側前進。中央會有戰車出現，請注意。

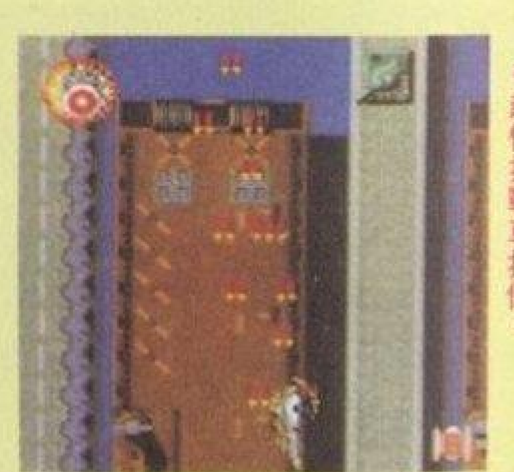
## 最好能攻擊戰車　POINT 7

保持左側前進的話，中央的船會出現戰車。同時，它的右側也會有 3 輛戰車出現。

雖然想把戰車趕出右側畫面外，但是，在這裡不攻擊是不行的，因爲在這裡以後，會有一場艱苦的戰鬪。



◀如果這樣子，以後會很苦



◀趕快把戰車打倒。

## POINT 8 開閉的地下砲相當厲害

在這個地方，應該先攻擊從右側出現的戰車，再去攻擊地下砲。而且，只有在打開時才攻擊有效，但問題是關閉的時候，如果等待開啓的話，子彈會從其他的地方飛過來，假如爲了躲避子彈而移動，很可能會被地下砲擊中。

此時，和地下砲重疊，不失是一種好方法。



◀在不能攻擊的情形下，只好重疊。



◀能攻擊就沒有問題。

## 第3關首領以原來的硬度再度登場 POINT 9

這裡有3關登場的大型戰鬪戰車“T－C3”，做爲普通的敵人出現，硬度依舊。

可以對前方的大型戰車視若無睹。不過，它從畫面消失前，也會發射子彈，所以來到下面即要使用炸彈向上逃。這時若沒有打倒地下砲的話，即會被子彈擊中，非常危險！

後面的大型戰車因爲很柔軟，要用炸彈打倒。

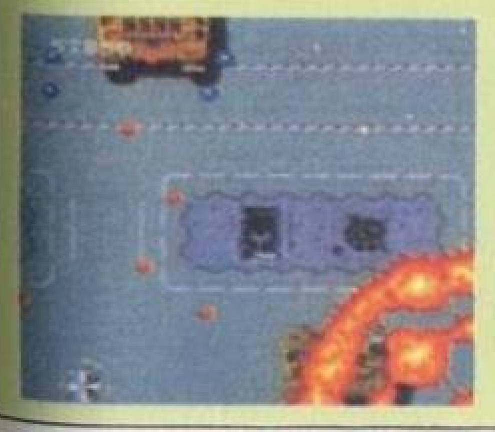


▲要打倒後面的首領。



◀打倒的時候，射擊鈕的連射若不快速的話。

◀在正中央使用很好的例子。



◀殘留地下砲，不好的例子

## 小知識封殺地上敵人的攻擊方法

地上的戰車，二連砲戰車，地下砲，海上的小船，戰艦的主砲等，如果和自機緊貼重合的話，即無法攻擊。

然而，在重疊的一瞬間靠近，有時也會被打倒，這點要注意。在爆風中以同樣的方法，對付首領，能加速摧毀的時間，但唯需注意炸彈爆風的安全時間。

## POINT 10 炸彈的爆炸會跟著畫面轉動

炸彈一使用，會在一定的時間爆炸，不過這時的爆炸會跟著畫面背景移動。

所以，對運輸機等使用炸彈時要到上方處拿寶物的話，以避免在爆風範圍之外。



▲寶物不快點拿，即會陷入危機。

## POINT 11 3台戰車突然登場

突破第3關首領的地帶，左側有一座小屋，這小屋來到畫面中央，即有3台戰車突然出現。前面也有小屋，同樣地也有3台戰車出現。

在此地很少會被逼到右側去，不是很困難的地方，不過，希望記住出現的場所。

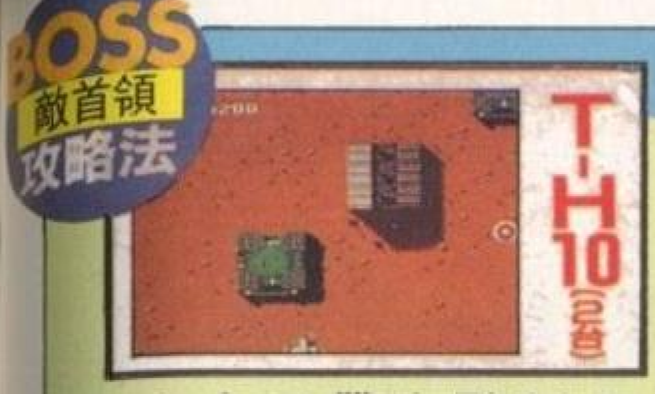


◀第一架運輸機直昇向右移動中。



◀第二架運輸直昇機向左移動中。

# POINT 12






▲要與這個位置對好，對好後即能前進。



▲如此，即不會被子彈打

## 在安全地帶先發制人！

第 9 關的首領以相同的方向，從 4 個地方同時射出子彈的大型戰鬥戰車"ＴＨ10"有二台。二台活動的情形都是相同的軌道。

這個大型戰車能向 8 個方向射出子彈，正面(下)發出子彈的話，有個能容一架我機進入的空間，要利用這一點先發動攻擊。

要按照圖片對好位置，大型戰車若出現的話，要一起降下，連打Ⅱ的按鈕。

# POINT 13

## 首領靠近即不要發射子彈

在這裏與其閱讀説明文字，不如參考連續圖片。這裏要注意的要點是，首領來到面前時，即不要發射子彈。同時注意上方大型戰車的子彈，要向下方的戰車連射。



▲使用炸彈，同時要連射。



▲要交換方向繞進去。





▶接近連射即能打倒。




# 增加接關的次數！

## 押住方向鈕的右方並連按Ⅱ號鈕

終於發現了最強的密技，可將接關的次數提昇為9次，那麼技術欠佳的人也無形中增加了3倍的學習經驗。
(原先為接關3次)

只要在抬頭畫面出現時，當虎形直昇機從上方出現到停至畫面中央的這一段時間內，押住方向鍵的右方並同時連按Ⅱ號鈕，此時你就可發現到右下方的CREDIT的數次會不斷上升，隨你的按鈕來決定增加次數，最高可升到9次。萬一沒有9次時，只要同時按選擇鈕及開始鈕即可重新開始，記住唯有直昇機在移動的這段期間才有效，好好地享受此密技吧！



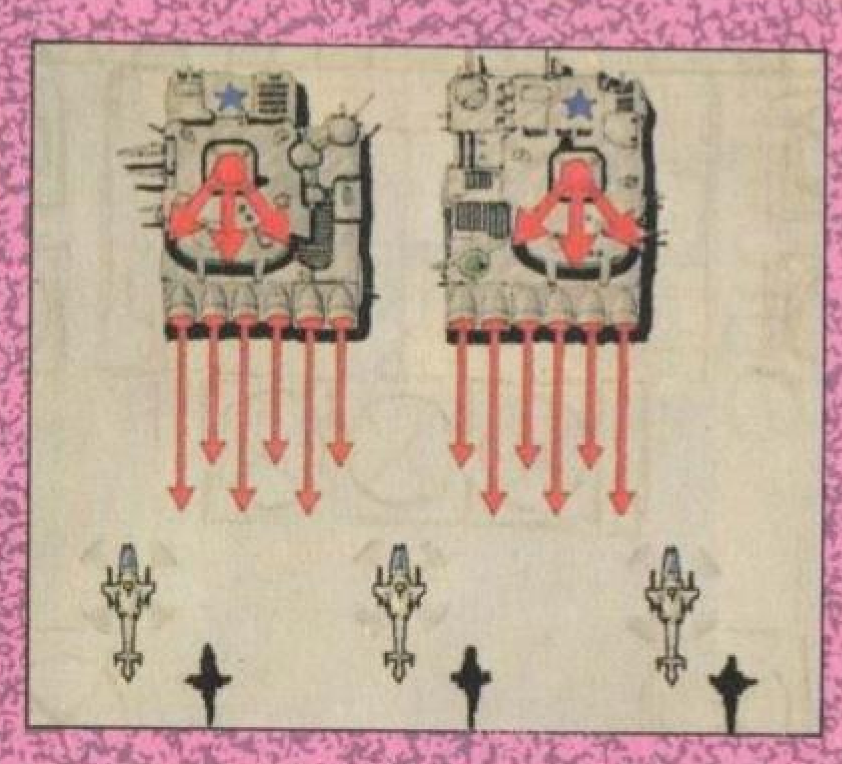









## STAGE 10 大要塞B-1·B-2



攻擊周圍砲台進入安全地帶

# STAGE 10

POINT 4

POINT 3

POINT 2

POINT 1

START



運輸用直昇機



耐久力…………15
得分………1000分
在這一關共有五架出現。



小船T－B



耐久力…………2
得分……… 300分
開始時，會從後面大量來襲。



戰鬥直昇機



耐久力…………1
得分……… 200分
在畫面中會急旋轉。

POINT 7

POINT 6

POINT 5



大型運輸機

耐久力……… 132
得分………3000分
在中段出現，向左右慢慢移動。



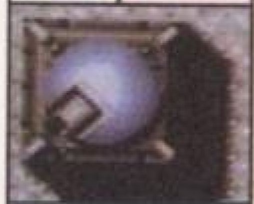
戰車



耐久力………… 2
得分……… 350分
出現在右畫面，大量出現的強敵。



大砲



耐久力………… 2
得分……… 250分
從中段到後段會出現。




POINT 10

POINT 11

POINT 9

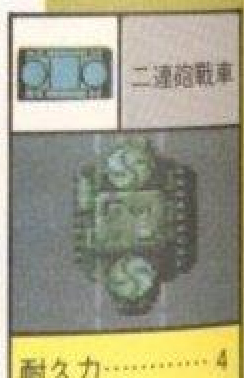
POINT 8

地下砲



耐久力…………1
得分……… 200分
關閉時是不可能破壞的。

二連砲戰車



耐久力…………4
得分……… 400分
在後半會連續大量出現。

# STAGE10

## 終於到達了最終目標！

終於到了最後的階段，只要能順利提高力量，一定能到首領那邊去，如果能玩到這個地方的人，應不會懼怕中途的敵人。這個階段的關鍵在於大要塞，所以要趕緊破壞開關砲台！

### 戰鬪直昇機的移動

向我方突擊前來，但是又迴旋一段後退似的繞過來。



## POINT 1 小船從後面出現

這裏開始下面會有大量的小船出現。敵人的戰鬪直昇機在這一關出現是的藍色。

最強裝備的話，只要在畫面左、右來來去去，即不會被小船的子彈擊中。不過若在９關的最後挨打的話，射擊力即會減弱，想要將小船全部消滅，是幾乎不可能。

射擊力弱即不要攻擊右側，要從左側中央打倒小船。對右側的小船，要注意它發射子彈的角度，確實閃避。

▶只要能提高射擊的威力，即能推進。





◀沒有什麼力的話，即像如此會被追擊。

## 各面獎賞點的數

拿取獎賞點的好處，每一關過關時的獎賞分數；及每拿10個，即會使炸彈出現的力量；與滿足條件即會增加爲１ＵＰ的獎勵。

各場面獎賞點的總數，第一關有10個，第２關有16個，第３關有20個，第４關有25個，從第５關後各爲30個，第２輪回以後與第一輪回是相同的數。

## 不要因爲寶物而分心 POINT 2

看到陸地時有砲台分散著，運輸直昇機會出現，同時，在畫面的上方會有很多戰車出現。

在此要注意的是，因爲道路是從斜到右向上分歧，不過右邊的戰車也會不斷出現。如果去拿寶物或移到左側的話，即在自機移動的瞬間，在右側的戰車，跟著畫面的捲動，會一起出現，出現了有時會發射子彈，那麼拿寶物要等以後再說了。



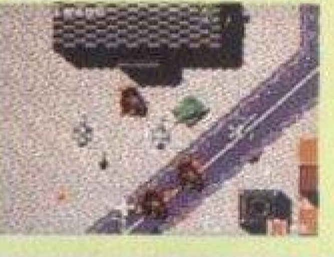
◀打倒左側的敵人後，再移到右側。

◀以後要緊貼右側，先打倒戰車，寶物待後再拿吧！

## POINT 3 若被擊到的話

若到達陸地被擊倒的話，希望能無失誤的繼續前進。如果從此以後仍有被擊倒的話，那麼遇到首領之前，即不會擁有藍色的5階段，而藍色5階段比較強的時候，對作戰而言就輕鬆多了。

從此的復活時，旁邊在戰車出現的地方，有運輸直昇機出現，所以要邊打倒道路的戰車，邊使用炸彈打倒左側的戰車。



◀輸送用直昇機一定要擊毀！



◀使用炸彈打倒上面的戰車。



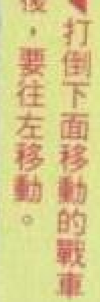
◀爆炸中向左側移動，戰車已打倒了。

## 在房子前的戰車，別讓它逃跑了　POINT 4

這裏左側有戰車橫向排列著，右側有只要射擊，即有獎賞點出現的小房子，從畫面上方有戰車可進入地的方。

在此橫排的戰車，別讓它逃跑了，必須要打倒。在道路前進的戰車，很快即會到畫面外，所以不理它也無大礙；可是左側的戰車，暫時會停在畫面內，所以要盡早打倒。





◀打倒下面移動的戰車後，要往左移動。



◀一邊移動，一邊把它打倒，前面也有與此相同的地方。

## 道路的戰車很難纏　POINT 5

與陸地最初的斜面道路的戰車相同，這裏的戰車會從右側大量湧出，此時要將自機靠在畫面右側，在它出現的同時打倒戰車。若左側的戰車向你發射子彈的話，要將自機移到左側，打倒戰車，然後再移回右側。



▲打倒戰車，即要移動到左側。

## 攻略心得

這最後一關與第5關是同樣地相當難纏，同樣是要塞防禦。最好的武器是藍色，5方向子彈唯有此才能全部摧毀要塞的開閉砲，並藉其斜射能力在死角處才能安全地給予首領重擊。因此要如何保持住此強力武器，是最重要的前題，在中途處不要吝於炸彈，一看情形不妙就應使用，以免得不償失。對付首領大約二發炸彈就已綽綽有餘，那麼路途中放心使用吧！

## POINT 6 二架運輸機要一起消滅

有二架會左右移動的運輸機登場了！這二架會同時出現，與8關的中段是完全一樣的，因為沒有戰車，應該很容易的。

在這裏只要按照連續的圖片即可。用一發炸彈把二架運輸機一起消滅掉。

出現時的變換可以參考。示範的玩法。



▲子彈的誘導與8關相同，也可做為示範遊戲的參考。



▲要同時使用炸彈。

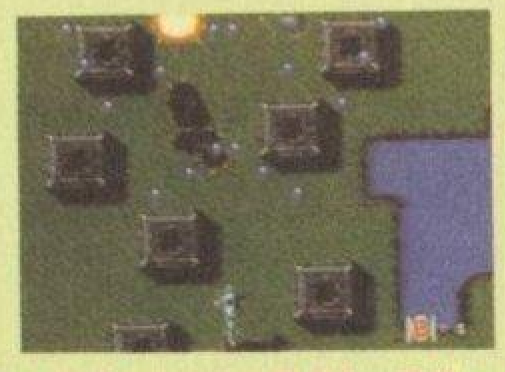


◀要拿寶物的位置，是不好的例子。

## 若留下砲台，即會留下禍害！ POINT 7

對付分散在草原的砲台，最好武器是藍色的，能向5個方向發射子彈，只要在中央射擊，大部分都能打倒才對。

即使射擊力弱，若向左、右以大動作來射擊的話，也不會被擊倒。右側的獎賞點只要有時間，可以去拿。在此寧願使用炸彈，也要保持住目前的武器。



▲只要有如此的射擊威力，即能一直向前推進。



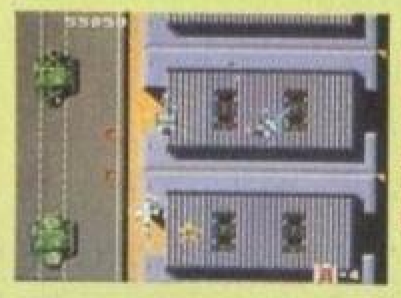
▲若不把對方打倒，即會被它窮追不已，所以，無論如何不要飛到前面。

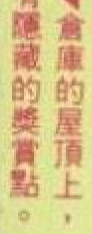
## 討厭的二連砲戰車！ POINT 8

通過草原，即來到了有獎賞點出現的倉庫道路了，左側有二連砲戰車，右側有大砲。

在此考驗你的射擊時機，我機最基本的位置是在出現二連砲戰車的道路下方，即要在二連砲戰車出現的同時，打倒它然後移到右側，破壞倉庫拿取獎賞點，或擊毀地面大砲。然後馬上回到左側原位，等待下一台出現的二連砲戰車，依此方法就大功告成可安全通過此段。

不要想躲在最右側或左側，你將會發現幾乎無藏身之處，及攻擊之地，切記！在此採取中央正面攻擊才是最佳的方法之一。



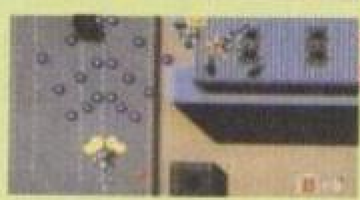


◀倉庫的屋頂上，有隱藏的獎賞點。



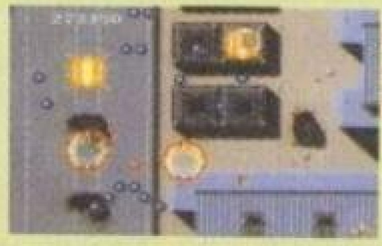


◀要注意右側連續的大砲攻擊！





◀把它打倒，再往右側移動。

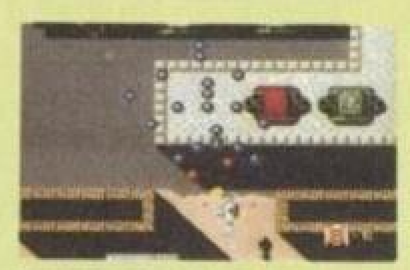


◀武器強時，在此不失爲有利位置。

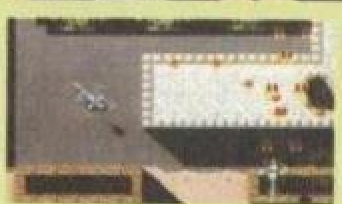
## POINT 9 接近的二連砲戰車

在首領面前的二連砲戰車，有最先看到的 6 台，及從右側出現的 2 台，合計 8 台。在此要注意的是，從右側出現的二台，把自機放在中央位置，即會變成從畫面下方出現，最好是出現的同時把它打倒。

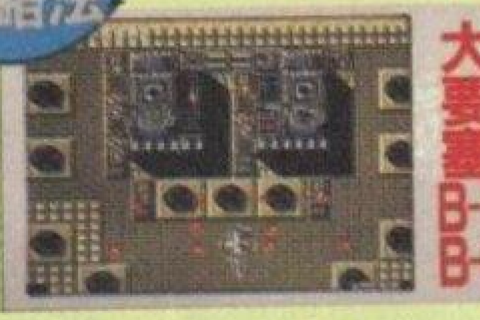
小心後面的直昇機，它會引誘你偏離攻擊首領的正確路線，及時機。



◀前2台從旁邊出現。



◀出現前打倒是最好不過的。




## 對付首領的終極模式

終於來到最後一關首領“巨大要塞”，只要打倒它結局即在不遠處等你，真不愧是最後的一關，很強嘛！

首領雖非泛泛之輩，但是在它面前的開閉砲也非弱者，所以要掌握開啓時機，將它們一一擊潰，若有錯失一個，先不要理會，繼續攻擊下一門，等到它再度開啓再砲轟它即可。

注意首領中間前面的三門地下砲，絕對要摧毀掉。



▶藉助爆風時，趕緊摧毀掉右側的地下砲。

▲這個位置也是安全地帶，地下砲打不中，如此即有99%能過關。

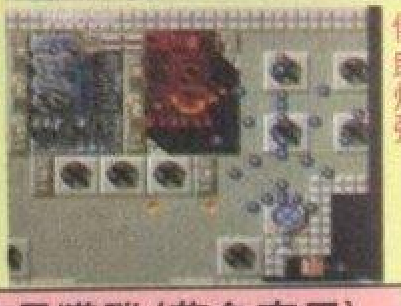


此同時打倒左側的地下砲。



▲在這個位置打倒左側的要塞



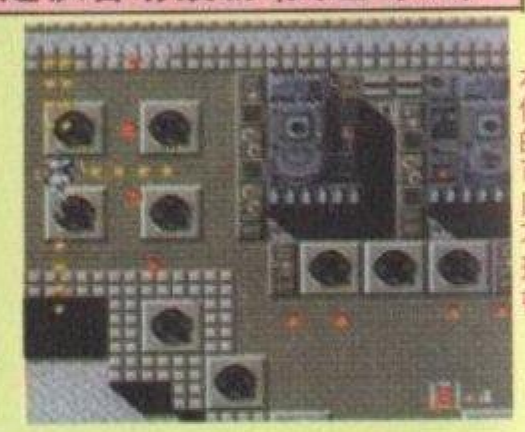


借助炸彈。

## 雖然要花點時間，但是很容易獲勝(黃色專用)

子彈能橫向射擊，對付這首領很容易獲勝…黃色武器專用安全地帶，即是這照片的位置。雖然費了點時間，但是很容易獲勝，在爆風中好好對準位置即可。

不僅只有這裏是安全地帶，繼續找還是能找到的。



位置，地下砲要全部打倒，右側的可以不理會

## POINT 11 不幸被打倒復活的模式！

在攻打此關首領即使不幸被擊到，復活時爲最弱武器也不必擔心，沒有不能通過的地方，此關的首領也是一樣。在這裏希望能參考連續照片，首領前的地下砲要全打掉，否則殘留的中間地下砲，百分之百會擊倒你！炸彈的去擲位置也不可差太多，雖然有此種種限制，但是只要熟練此攻擊模式，應用第5關的經驗，不論任何形態都能打倒首領，即使第2、3、4循環也不是夢想的。



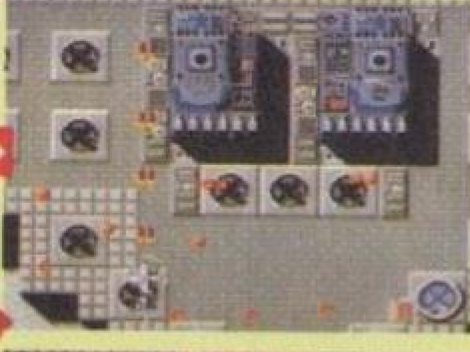
▶打倒左側的五台地下砲。



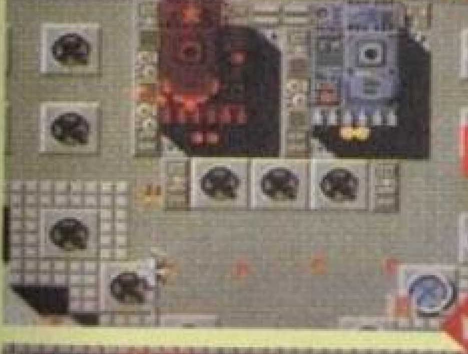
◀接著打倒上方左側的地下砲。



▶中間使用炸彈，摧毀中間三門地下砲。



◀在爆風的同時，解決掉了左側地下砲。



▶將我機移到死角處，微調射擊首領。



◀解決了左側首領，扔下第二枚炸彈。



▶趁爆風中，將右側地下砲擊毀。



◀同樣在右側的對稱位置，利用此死角。

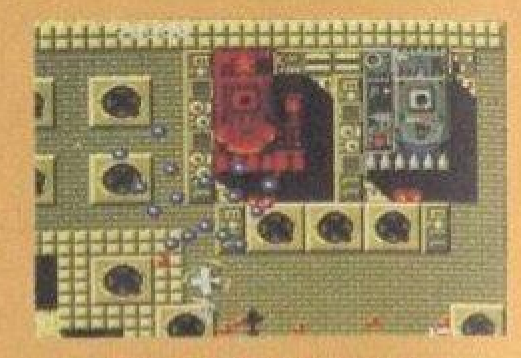
## 首領攻略的徹底解剖！

# 破壞砲台，進入無敵地帶

最後一關的大首領，也和第5關一樣有死角無敵地帶，只要破壞周圍的砲台，就不會發生什麼困難，即使有殘留的砲台存在，亦可使它無法產生效果，可利用畫面移動限制不要將我機移到其攻擊範圍內那麼你將會發現到，它們即使存在，也不會攻擊，由其在攻擊首領時，我機下方的砲台已完全不會射擊，因此在右側時，即使最右邊尚存幾門砲台也無所謂的，因它們已不會威脅到你，只要將那中間三門地下砲一經摧毀那麼你的成功率無形中已提升了50%，剩下的就靠你，射擊死角的位置是否確實掌握到！



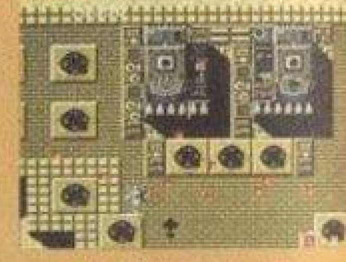
▲移動到另一側時，要靠炸彈來壓制敵方子彈。



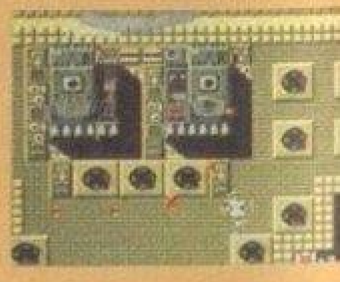
▲就在這裏擊倒左側的要塞！

# 已到死角處，但攻擊不到時怎麼辦？

從左側移到右側在爆風的安全時間內快速移動。趁機解決右側地下砲後，待在死角處你就可鬆一口氣了。此時你的武器爲最弱的狀態下時也別擔心射不到首領，因從要塞射出來的子彈是以散狀發射，因此愈接近要塞其安全空間愈大（你可停下，仔細觀察子彈路線，切忌慌張），依此原理以微動的方式移動本機向上，然後以輕移的方式稍爲移左一點，直到首領的子彈從你機旁飛過，你將會發現到最差的武器也能攻擊到首領，在此停止不動放心地攻擊吧！



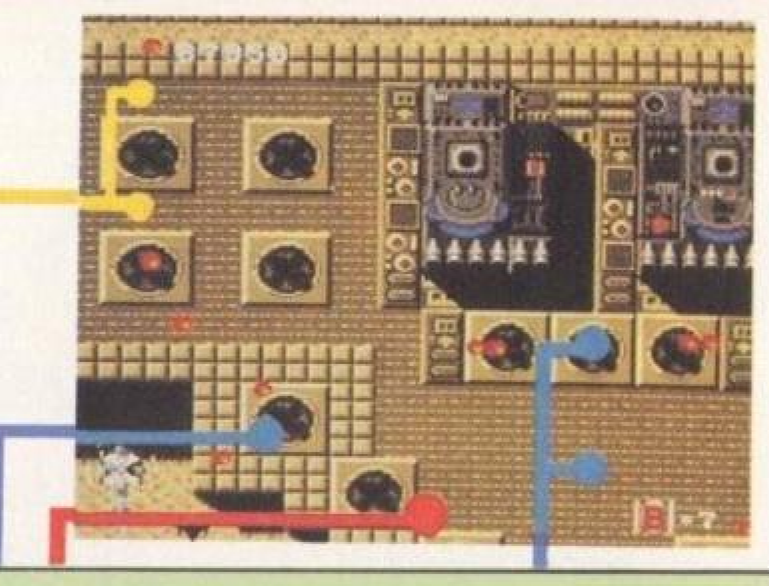
▲左側的安全地點。



▲右側的安全地點。

# STAGE 10 要塞 其他安全地帶大公開

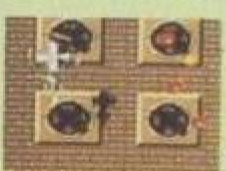
總合前面所述之攻略方式，在此將各種不同之安全攻略地點一一介紹，希望你能在其中選擇其一，以適合你所需。



## 黃色的狀況下、在此有二所！



▲其一

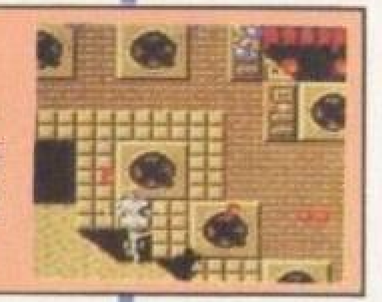


其二▶

依靠黃色的橫方向射擊的最大優點，在左側有兩個安全地帶，只要在此，即可不必再移動，而將2要塞一一擊破。

## 5方向時在畫面的邊端！

如同第5關，如果藍色的威力爲最大5方向射擊時，此時只要在畫面的端處，藉其散射威力，即可擊毀其一，另一處位置在對側處同。



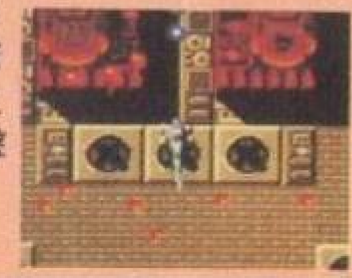
## 綠色及紅色時應在此！

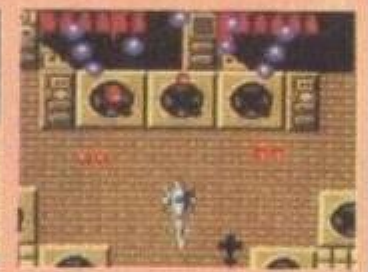


由於綠色及紅色的威力較弱，範圍也較窄，因此要採貼近戰，唯須注意小心移動，以免誤中敵彈，用狙擊的方式以側彈攻擊！

## 藍色稍強下，可突進其中！

如果藍色的威力爲3方向以上時，可採大膽舉動，突進至2要塞之中間安全地帶，一舉擊毀2要塞。
(安全地帶有2個)







CONGRATULATIONS.
YOU HAVE SUCCESSFULLY COMPLETED YOUR MISSION.

YOUR GALLANT ATTITUDE OF FIGHTING. DESPITE THE DANGERS YOU WERE IN. TAUGHT US A PRECIOUS LESSON ABOUT COURAGE.

YOU ACHIEVED YOUR FAME IN THIS GAME. AND WE HOPE YOU LIVE WITH JUSTICE AND STRENGTH IN YOUR REAL LIFE.



21世紀的新戰鬥即將展開……

# 宇宙模擬戰

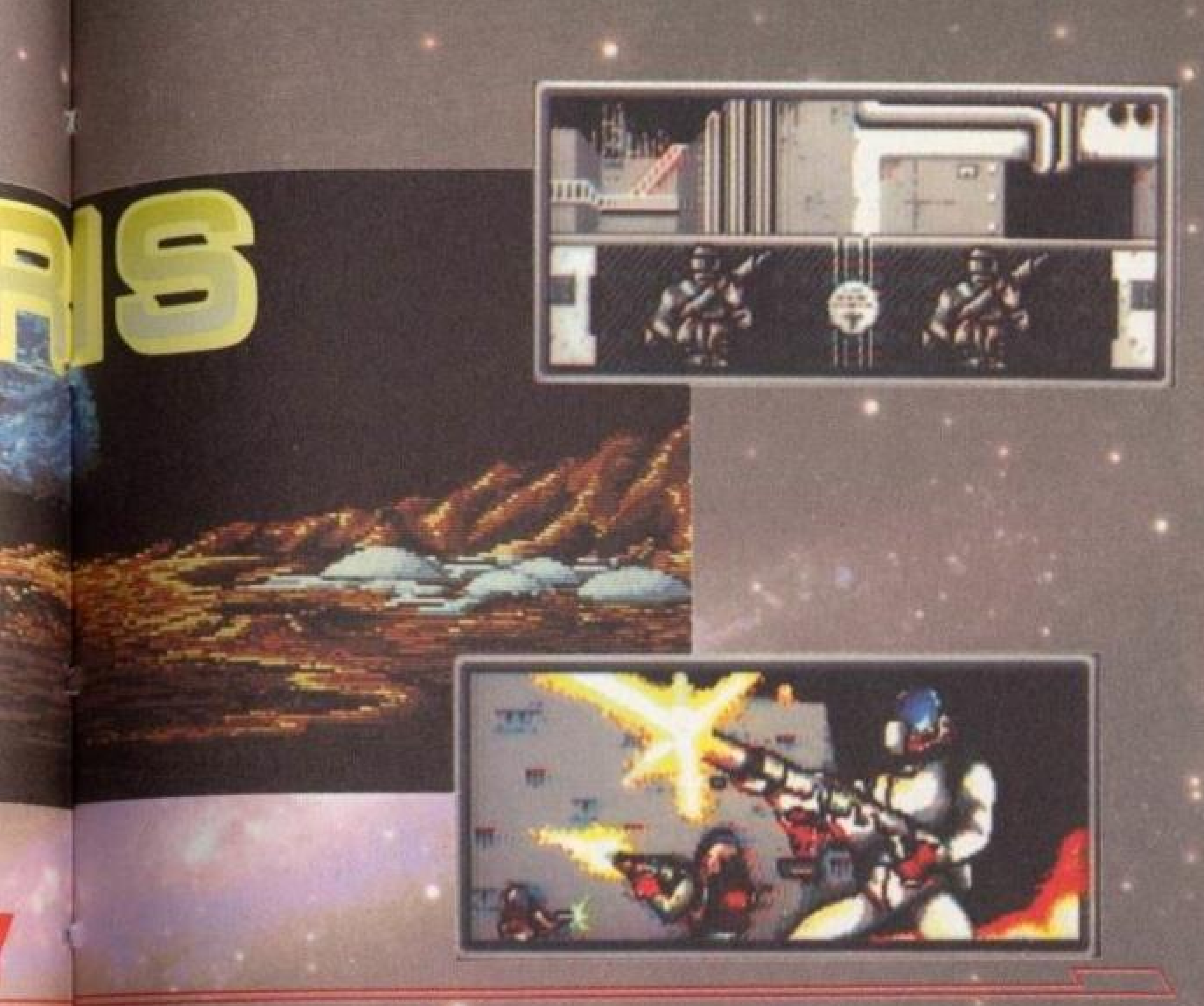
# NECTA






## STORY





21世紀，人類對於宇宙的開發已進入一個新的紀元。由於各國競相爭先開發新的宇宙裝備，使得宇宙機械以驚人的速度不斷進化，征服宇宙已不再是夢想。這對全人類而這，是一項相當大的進步。但這項進步也有負面的影響——地球資源的枯竭更趨嚴重，使得人們不得不向月球求取新資源。。

於是重工業的企業群紛紛將工廠移到月球表面，繼續從事生產。但於對於這塊新生地的所有權，卻是各國紛爭的主要話題。就在各國針鋒相對之時，率先開發月球的蓋奇(ガイチ)帝國在月球表面MEA・NECTARIS地方發現巨大鑛床，並獨占此地區；接著逐漸接收月球上其他重要設施的使用權。

2089年 4 月 6 日蓋奇帝國以閃電作戰，席捲了全月面，並製造中子光砲M・O・A準備消滅各國；一場宇宙大戰已勢無可避了……地球的命運，就完全掌握在你的手中了！

# 畫面的看法

**地形表示**

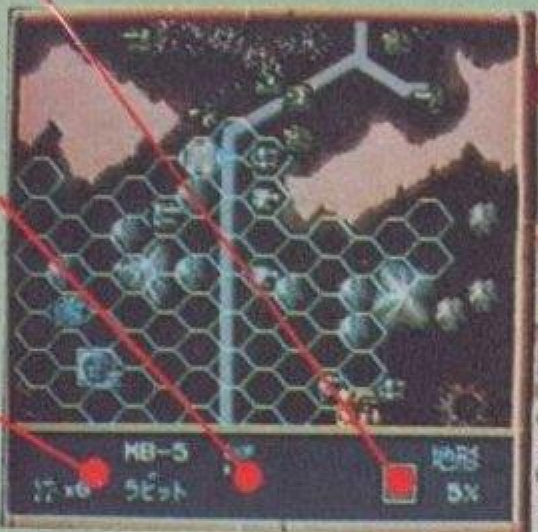
游標所在的位置的地形會在此顯示。同時，地形的防禦率也會顯示出來。

**經驗值**

游標所在的部隊的經驗值，以星號表示。

**部隊種類**

游標所指的部隊種類，名稱及數量。



**命　令**

使用十字鈕選擇4種命令進行作戰。

**地圖名稱**

關數及關的名稱，也是接關用的密碼。

**回合數**

已作戰了幾回合記錄在此。

**部隊數**

双方的部隊總數顯示在這裏。




◀啊！有要塞戰車吔！

將游標置於工廠的位子，按下Ｉ鈕，就會出現工廠內的資料。




INUE」即可。

輸入每關地圖的名稱，就可以接關，繼續作戰下去。

## 移動



將游標移至要移動的部隊，按下Ｉ鈕，便會出現該部隊可移動的範圍；而後將游標移到目地的，再按一次Ｉ鈕即可。移動時會受地形限制及影响，要特別注意。

## 攻擊



如果在我軍部隊的射程內有敵軍的話，選擇攻擊指令，就會自動開始攻擊。各部隊的攻擊方式不同，有些移動後可以攻擊，有些則不行，必須三思而行。




對初玩本遊戲的人而言，部隊性能的掌握是十分重要的，必須時常觀看了解才行。不了解部隊的特性，只會平白損失軍隊而已。




當我方部隊已全部佈署完畢後，就選擇終了，如此便換對方佈署軍隊。注意每次都要確定所有的部隊是否移動過了，才能選「終了」；否則就會錯失良機了。



## ●過關時候的畫面

▼占領收容所（指揮部）時。

わが軍は激戦の末、収容所を解放捕われの人々を救出した。

▼戰況會以座標圖形顯示出來，曲線起伏是戰鬪激烈程度。

MAP 1 < REVOLT > USER-1 WIN!

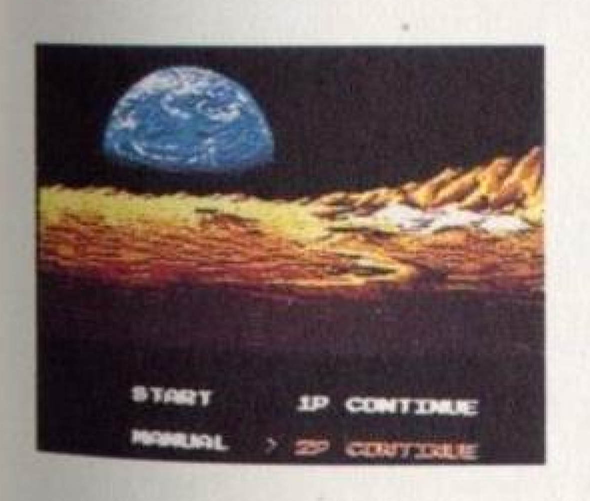
COMBAT RESULT GRAPH

TURN

▼將敵軍完全殲滅時。

敵部隊は完全に壊滅した。この方面は我々の勢力圏になった。

（※UNION表地球軍，GUICY表帝國軍；ターンスウ是回合數；Gゲキへ表帝國軍擊毀地球軍部隊數，Uゲキへ則表地球之戰果；S－(1/1)則表示座標X．Y軸是以1：1畫出。）







## 2P CONTINUE

各關的地圖名稱，也就是接關密碼。每關部隊數量及種類都是固定的，可以說是完全獨立。因此若要双打時只要在開始時選擇「2P CONTINUE」，再輸入密碼即可。至於「MANUAL」只是介紹玩法而已，没有什麼意義。

| | |
|---|---|
| 地形効果 | 在戰鬪中，找尋良好有利的地形是十分重要的。不同的地形就會有不同的掩護作用，要善加利用。 |
| 支援効果 | 我方部隊進擊時，如有友軍在左右支援，則我方的部隊無論是攻擊力或是防衛能力都將會提升。 |
| 包圍効果 | 如果有部隊陷入對方重圍之中，就會出現的效果。所謂猛虎難敵群狼，一旦出現包圍効果，再強的部隊也會吃大虧的。 |
| 經驗值 | 每個部隊都有經驗值，經驗值越高的部隊，作戰能力也就越強，也越不容易被消滅。因此除了部隊本身能力外，經驗值也很重要。 |

## *1*地形効果

在戰鬪中，地形効果會顯示在畫面下方，百分比則是增加的防禦力。




▲有地形掩護可以減少敵方間接攻擊的威力，增加己方的防禦力。

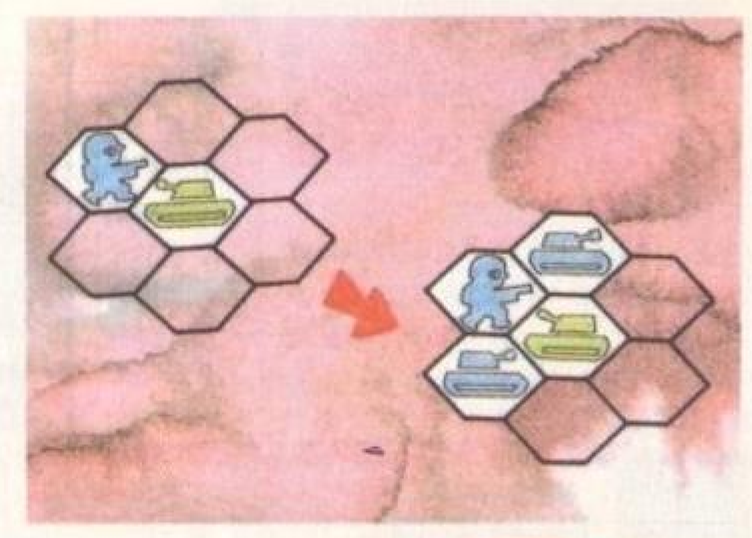


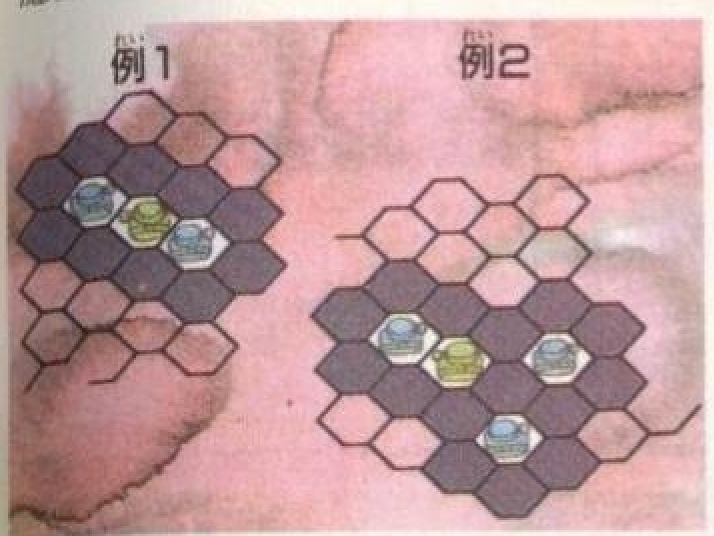
▲要注意航空部隊是沒有地形掩護的！

| 地形 | 說明 |
|---|---|
| 平原 | 防禦率：5％，會降低２輪及４輪車的移動力。其他無妨。 |
| 道路 | 防禦率：０％，平坦的高速道路，所有部隊皆可正常活動。防禦力無。 |
| 荒石地 | 防禦率：30％，大幅降低所有地面部隊的移動力。２輪車輛無法進入。 |
| 山谷 | 防禦率：０％，除了步兵與機動步兵和航空部隊之外，皆無法進入。 |
| 山脈 | 防禦率：40％，除步兵與機動步兵外，皆無法進入，防禦力最高。 |
| 丘陵 | 防禦率：20％，任何部隊皆可進入，是作戰的良好場所。 |
| 橋樑 | 防禦率：０％，是架設在山谷上的通道，效果與道路一樣，是防禦要衝。 |
| 工廠 | 防禦率：０％，部隊移至我方工廠的位置即可送入工廠格納修理。 |
| 收容所 | 防禦率：35％，最重要的據點，相當於司令部，被佔領就敗了。防禦力高。 |

## 2.支援効果

當我軍某個部隊在與敵軍直接接觸作戰時，若能有我軍的其他部隊在左右緊貼著，正如右圖所示的位置，如此便構成了支援效果。有支援時的攻擊力會大幅提升，提升程度將會依支援部隊的多寡而定；我軍的防禦能力也會提高。所以單獨作戰是應該儘量避免的。



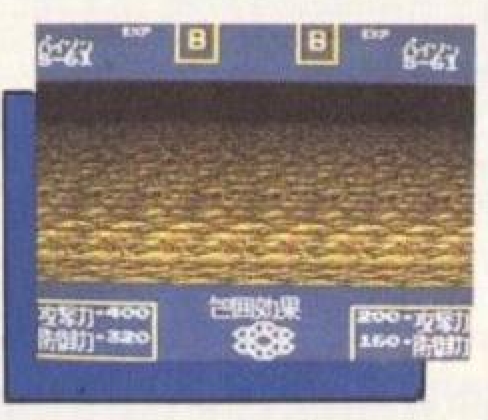



## 3.包圍効果

包圍效果使用時，不像支援效果一樣必須緊貼著敵人，只要用己方的勢力範圍（ＺＯＣ）與敵方的勢力範圍重疊，即可產生。不過如果緊貼著敵軍部隊，不但有包圍，而且還有支援效果；這麼一來，攻擊防禦力皆會提高包圍效果可以降低敵軍防禦力，最大可以減少一半，對付強悍的敵人是絕對有效的。



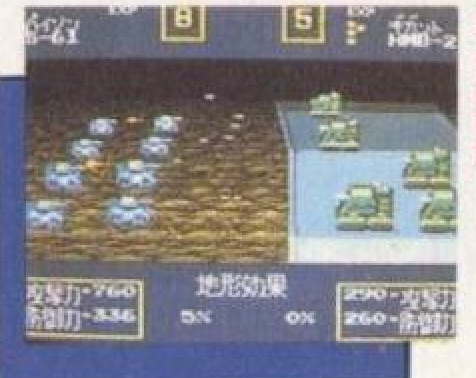
◀2隊我軍的「巨蟒」包圍住一隊落單的敵方同型戰車。




◀攻擊力大幅升高了！這回看你往那裡跑！



◀對付強大的要塞戰車，必須使用支援包圍混合戰法。




◀在戰術使用下，要塞戰車也得認輸了。

# ＥＸＰ經驗值

在宇宙模擬戰中，所有的部隊都有經驗值。經驗值越高，戰鬪及防禦力都會提升。只要擊毀敵軍或成功防禦敵軍的攻擊，就能獲得經驗值。經驗值以星號多寡表示，到最大值時則變成一顆大星，此時威力及防禦力都變成２陪；這種部隊必須注意補給，別讓他們全滅才好。




▲有經驗值的話，步兵也不能輕視。




◀沒有經驗值的"穿山甲"，威力只是普通帶稍強。




◀收拾敵軍以獲取經驗值。

▶打倒高經驗值的敵軍能獲得更多經驗值。




◀哦哦！最高狀態的穿山甲，這才能發揮它的強大火力！

野戰砲"粉碎者"如果獲得最高的經驗值時，威力就十分可怕了，較低或無經驗的部隊常會被一次擊滅，因此要特別注意。

▼再加上特殊效果……攻擊力與防禦力都能到達顛峰９９９！

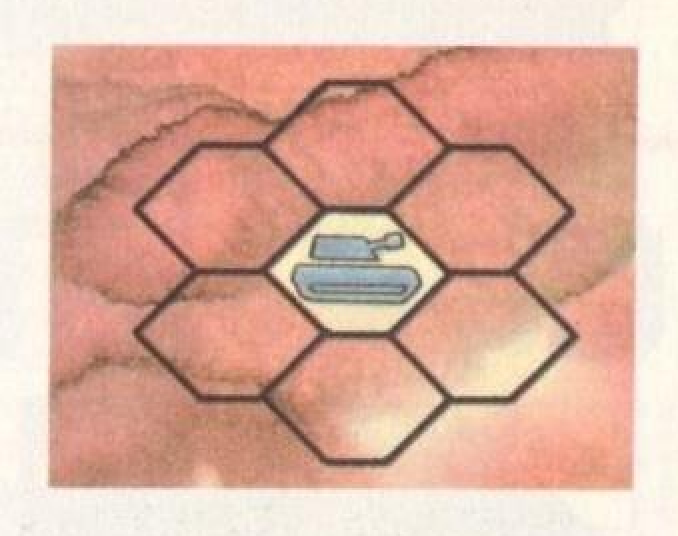




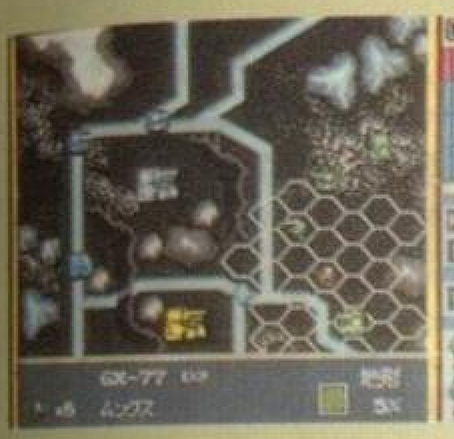

▲經驗值是很重要的。

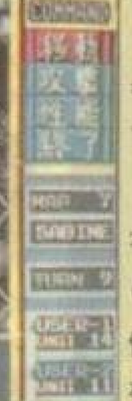
# 何謂"ZOC"

"ZOC"是"ZONE OF CONTROL"的簡稱，也就是「控制下的區域」的意思。在宇宙模擬戰中，一個部隊周圍緊隣著的六個格子，就是這個部隊的ZOC。對方部隊除非要開火，否則是無法穿過ZOC的。因此，若我方能將數個部隊的ZOC連成一線，就能構成一條防線，使敵軍無法越過而到我軍後方陣地去。ZOC在本遊戲中是個很重要的因素，因此絕對不可忽視它。



## 宇宙地雷"山嵐"的使用法

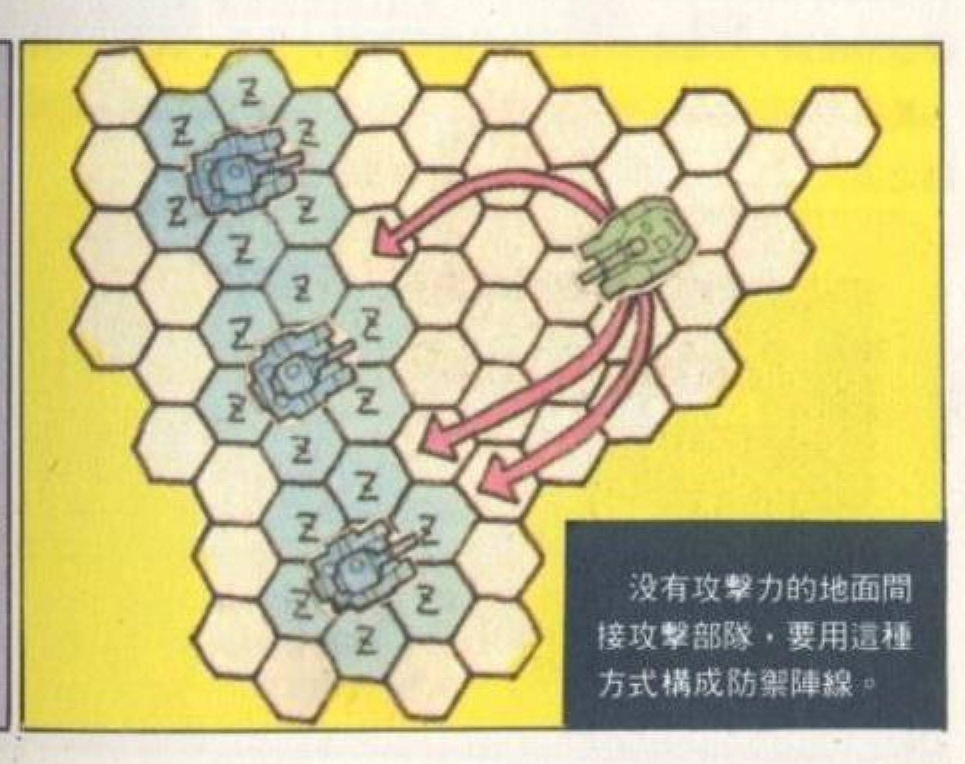




宇宙地雷"山嵐"和野戰砲"粉碎者"一樣，只要一落地便無法移動了，必須用運輸部隊來運送。但是"山嵐"和"粉碎者"不同，它是沒有攻擊力的，只有阻礙效果和ZOC而已。因此，要如何利用它的本體和ZOC來製造防禦以及其他特殊效果以加強我方部隊的戰力，就是指揮官你的任務了！

## 間接部隊的ZOC利用

有些不能作直接攻擊的飛彈車或自走砲，一旦遇上直接作戰的部隊，就會被追得團團轉，而受到嚴重的損害。此時就需要利用ZOC來作自保。如何圍般連成戰線，使敵人無法穿越包圍，又落入我軍射程內，一舉兩得。



沒有攻擊力的地面間接攻擊部隊，要用這種方式構成防禦陣線。

以下將介紹………

# 21世紀的超時空兵器！




◀對決爆擊機「穿刺者」完全不是戰鬥爆擊機「獵殺者」的對手！




▶「鷹眼」的防空飛彈是所有航空部隊的超級剋星，遇上了便要吃大虧！




◀地面部隊的作戰是會受地形影響而增減其防衛能力，是作戰的中心。



## 部隊間的關係

大多數的模擬戰爭遊戲，都會有所謂的“天敵關係”，也就是有一物剋一物的連鎖關係，不會出現無敵角色。本遊戲也不例外。在空中無敵手的戰鬥機，遇上防空飛彈就得低頭；而重戰車及巨砲是地面部隊的殺手，但遇上爆擊機一樣吃虧；步兵力量最差却能佔領工廠及收容所。要熟悉各部隊的關係，選擇有利的作戰，是致勝之道。

## 戰敗與降伏

在作戰中，若我方全軍覆沒或者收容所被敵軍步兵部隊佔領，就算戰敗。戰敗的話遊戲便告結束。而投降則是在作戰中按下開始鈕，就會出現是否要投降還是繼續作戰的字幕，若選“降伏”，就和戰敗一樣 GAME OVER 了。另外同一關作戰超過50回合 (TURN 50) 時，也會因兵疲將困而自動宣布戰敗。



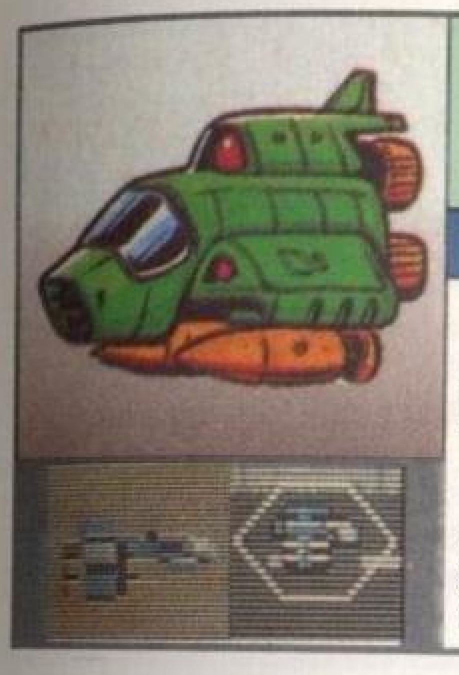
## FX-1
### 對空戰鬥機
### “獵　鷹”

| 日文 | ファルコン |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 0 |
| 移動力 | 12 |
| 防禦力 | 30 |
| 對空攻擊力 | 90 |
| 對地攻擊力 | 0 |
| 有利 | 鵜鴣、穿刺者、獵捕者。 |
| 不利 | 對空部隊。 |

**標準性能**

NECTARIS 全部隊中移動力最大的戰鬥機。航空部隊有絕大的攻擊力，但對地上敵人的攻擊力却是零。

只有對空攻擊力的制空戰鬥機，可攻擊敵人的獵捕者，鵜鴣，但是要注意對空部隊。



## AX-87
### 對地爆擊機
### “穿刺者”

| 日文 | ジャビィ |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 10 |
| 防禦力 | 30 |
| 對空攻擊力 | 20 |
| 對地攻擊力 | 70 |
| 有利 | 無對空攻擊力的地上部隊與鵜鶘。 |
| 不利 | 對空部隊及獵捕者、獵鷹。 |

**標準性能**

對地攻擊力很高的轟炸機。對沒有對空攻擊力的地上部隊雖然能發揮力量，但是對戰鬥機却非常脆弱，若遇上會很快被打下來。

由於對地攻擊力高，能對付間接攻擊的地面部隊。雖然也具有對空攻擊力，但是最好還是別試爲妙。



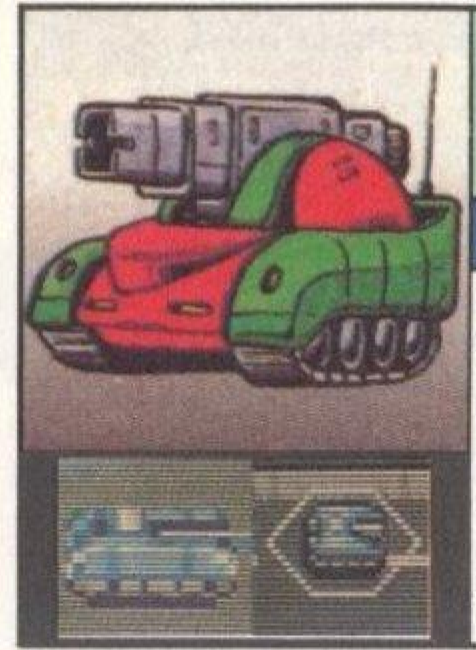
## EF-88
### 戰鬥爆擊機
### “獵捕者”

| 日文 | ハンター |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 11 |
| 防禦力 | 50 |
| 對空攻擊力 | 70 |
| 對地攻擊力 | 70 |
| 有利 | 對空以外的大部分部隊。 |
| 不利 | 對空部隊、獵鷹。 |

**標準性能**

對地、對空都有強大攻擊力，最強而有力的航空部隊。除了防空飛彈外，對大部分的部隊都能發揮威力的超級王牌。

這種對地、對空都具有高攻擊力的最強部隊，要用獵鷹與對空部隊聯手來擊退它。



**T-79**

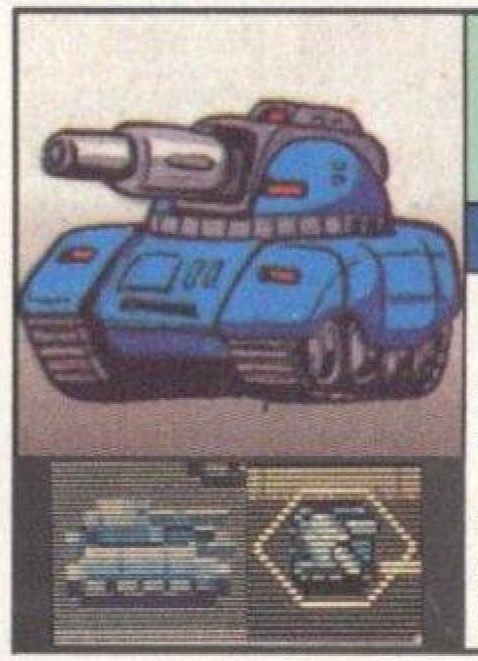
## 大型重戰車 "灰熊"

**標準性能**

在戰車中是第二強的強力部隊。移動力雖小，但是只要有它，威力是無話可說的。

攻擊力雖然高，但是移動力低，所以它是後方支援用的防禦型戰車。但是若來得及到前線的話，攻擊力也很強。

| 日文 | グリズリー |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 4 |
| 防禦力 | 50 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 70 |
| 有利 | "巨漢"外的地上部隊。 |
| 不利 | 飛行部隊、間接攻擊部隊。 |



**PT-6**

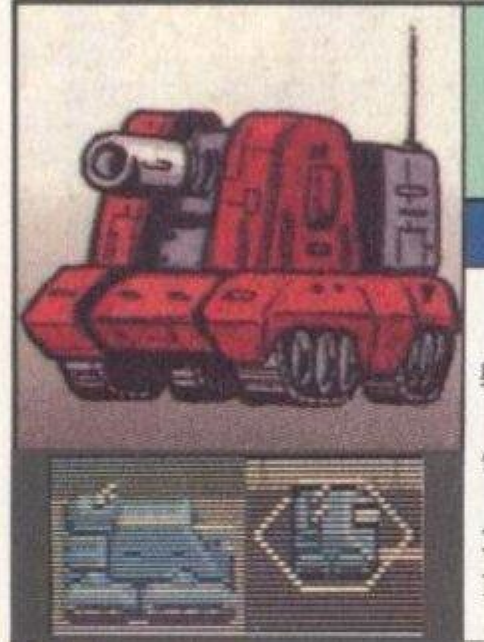
## 重裝甲戰車 "穿山甲"

**標準性能**

可與灰熊匹敵的強力部隊，攻擊力雖然較差，可是，防禦力比灰熊優秀，但是二者都無對空的攻擊。

裝甲強化的防禦型戰車，因爲移動力較低，所以要一面支援其他的地上部隊，一面展開作戰。

| 日文 | アルマジロ |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 4 |
| 防禦力 | 60 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 60 |
| 有利 | 攻擊力較高的地上部隊。 |
| 不利 | 間接攻擊部隊、穿刺者、獵捕者。 |



**GT-86**

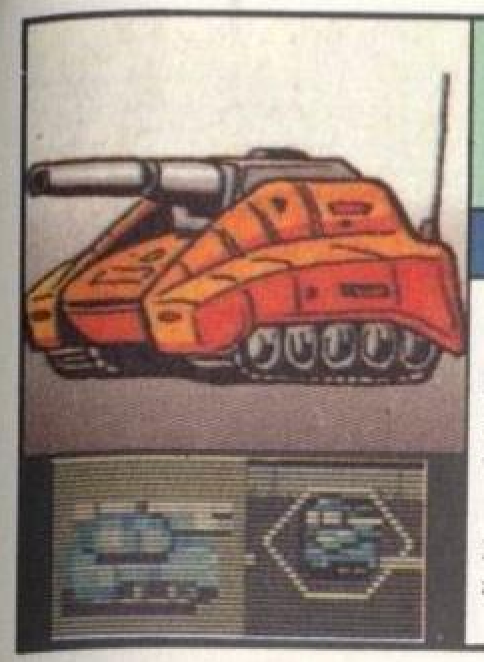
## 強力重戰車 "怪獸"

**標準性能**

地上戰的主力戰車。有能與穿山甲或灰熊匹敵的力量，會使地球聯合軍受打擊，必須趁早把它收拾掉。

有很高的攻擊力，是蓋奇軍的支援型戰車。合從後面支援強打者的部隊。

| 日文 | モンスター |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 5 |
| 防禦力 | 50 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 60 |
| 有利 | 防禦力弱的地上部隊。 |
| 不利 | 間接攻擊部隊、穿刺者、獵捕者。 |



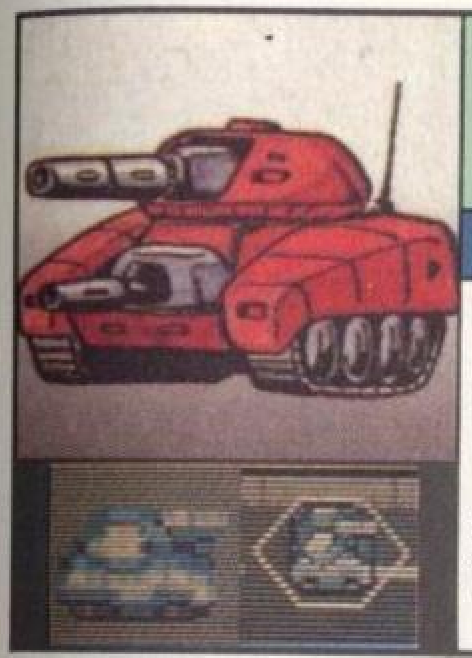
## GS-81
## 高速戰車
## “強打者”

標準性能

很少出現的部隊。不過移動力大，最擅長電擊戰。若能好好使用，它能繞到敵人背後突襲。

移動速度快，是蓋奇軍的主力戰車。移動力雖與巨蟒相同，但防禦力比巨蟒高。

| 日文 | スラッガー |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 7 |
| 防禦力 | 50 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 50 |
| 有利 | 防禦力弱的地上部隊。 |
| 不利 | 飛行部隊、間接攻擊部隊。 |



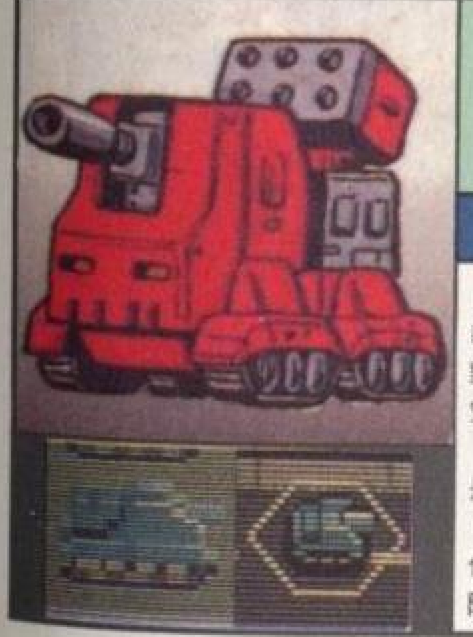
## TT-1
## 舊型戰車
## “火　網”

標準性能

已淘汰成爲舊式戰車，因爲攻擊力、防禦力並不出色，不大能派上用場。

攻擊力、防禦力都比其他戰車差，做誘餌、支援或包圍效果等有助益。

| 日文 | レネット |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 5 |
| 防禦力 | 30 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 45 |
| 有利 | 步兵部隊、對空部隊。 |
| 不利 | 間接攻擊部隊、穿刺者、獵捕者。 |



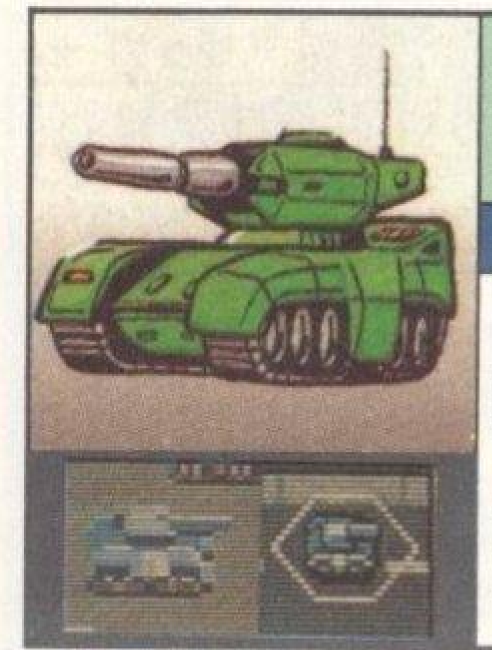
## HMB-2
## 要塞戰車
## “巨　漢”

標準性能

地上部隊中，最強、最大的陸上要塞戰車。有最強的對地攻擊力，甚至也擁有對空攻擊力，可是移動力很差。

地上部隊中最強的戰車，是唯一有對空攻擊力的戰車，不過走的比較慢，所以多作爲收容所等的據點防衛部隊。

| 日文 | ギガント |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 2 |
| 防禦力 | 80 |
| 對空攻擊力 | 40 |
| 對地攻擊力 | 90 |
| 有利 | 大部份的地上部隊。 |
| 不利 | 飛行、機動、間接攻擊部隊。 |



**S-61**

## 標準戰車 "巨蟒"

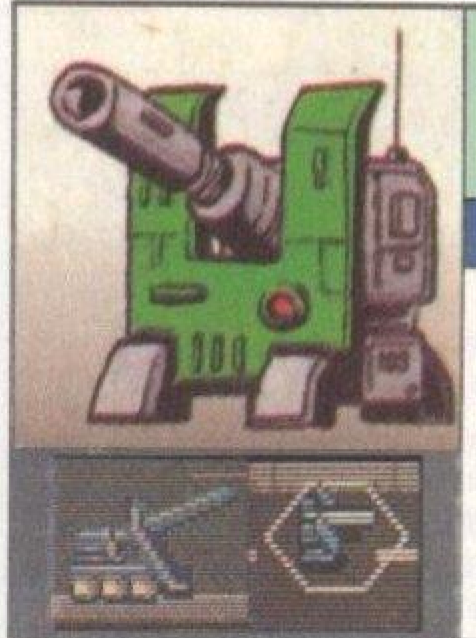
| 日文 | パイソン |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 6 |
| 防禦力 | 40 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 50 |
| 有利 | 步兵部隊、對空部隊。 |
| 不利 | 飛行部隊、間接攻擊部隊。 |

### 標準性能

一開始即登場的地上部隊，對地攻擊、移動、防禦等三種能力還算不錯。

性能很平均，移動力較高，所以成爲進攻部隊的主力，以多數部隊行動較有效果。

## ● 對地火砲



**SS-80**

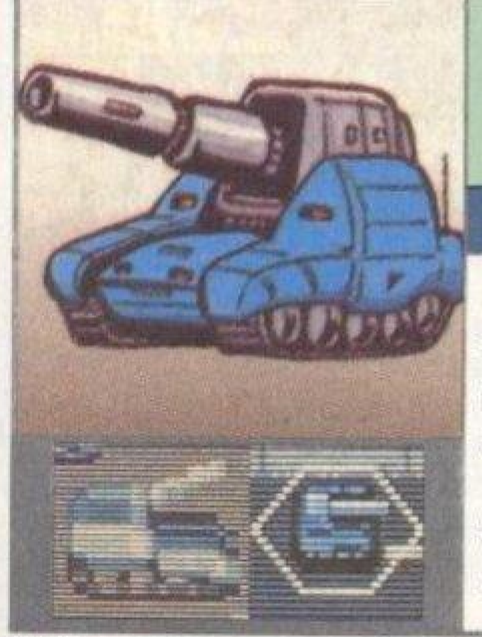
## 長程野戰砲 "粉碎者"

| 日文 | モノケロス |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 6 |
| 移動力 | 0 |
| 防禦力 | 20 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 90 |
| 有利 | 地上部隊、對空部隊。 |
| 不利 | 地上部隊的接近戰、飛行部隊。 |

### 標準性能

雖然有壓倒性的威力，却毫無移動力，必須靠別人來搬運，不過一但固定好了，即不能再移動。因此不能進工廠補給。

但是，它的攻擊力與射程是被人肯定的。對於弱小部隊可以一次消滅。



**SG-4**

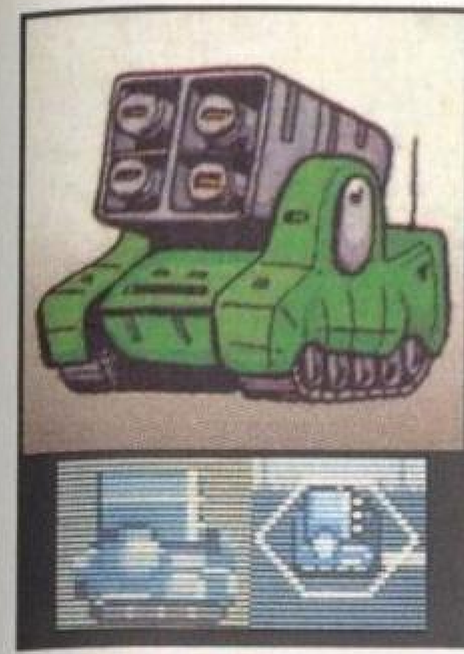
## 自走砲 "黃金島"

| 日文 | ナスホルン |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 5 |
| 移動力 | 4 |
| 防禦力 | 30 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 45 |
| 有利 | 地上部隊、對空部隊。 |
| 不利 | 地上部隊的接近戰、航空部隊。 |

### 標準性能

雖然没有強大的破壞力，但是有很高的命中率。活用它的確實性；在最重要的戰局，最好使用於後方支援。

只能做間接攻擊。防禦力低，不能邊移動、邊攻擊，是它的缺點。



**MR-22**
**對地飛彈車**
**“非法者”**

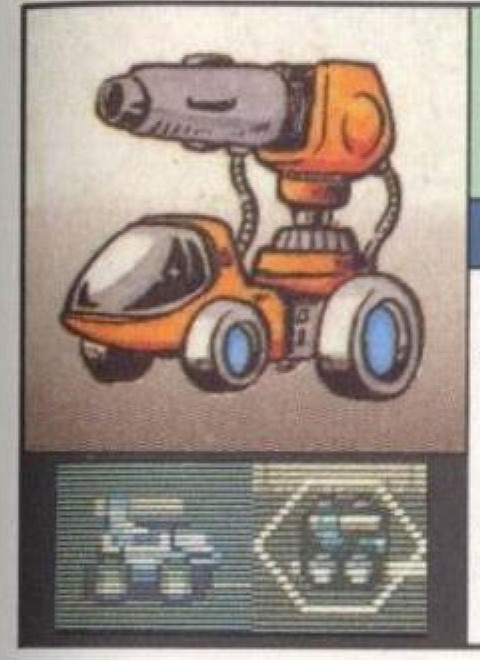
標準性能

與黃金島正好相反，它的命中率低，不過却有強大的破壞力。要活用它的破壞力，來攻擊重裝備的戰車。

攻擊法與黃金島相同，但是不能攻擊鄰接的敵人。

| 日文 | エストール |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 4 |
| 移動力 | 4 |
| 防禦力 | 30 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 60 |
| 有利 | 地上部隊、對空部隊。 |
| 不利 | 地上部隊的接近戰、航空部隊。 |

## ● 機動車輛



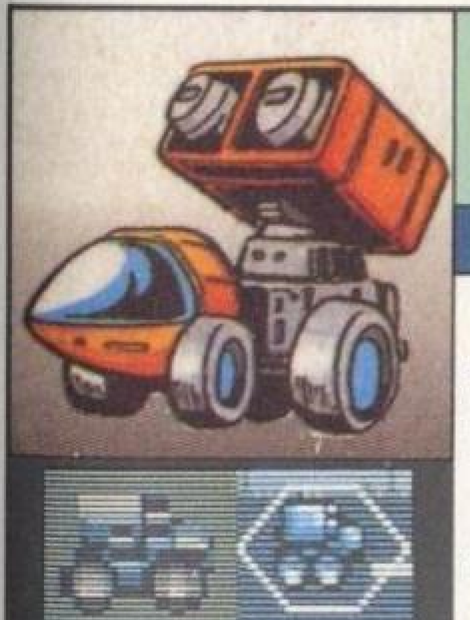
**MB-5**
**機動飛彈車**
**“毛　皮”**

標準性能

這是跑的很快的輕量級武裝機動車輛，有攻擊力大的飛彈裝備，攻擊後又能移動，不過防禦力很低。

攻擊力雖然高，可是防禦力極端的弱，攻擊後要趕快離開戰線，採用輕快的戰法作戰。

| 日文 | ラビット |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 8 |
| 防禦力 | 20 |
| 對空攻擊力 | 10 |
| 對地攻擊力 | 70 |
| 有利 | 地上較弱部隊、對空、間接攻擊部隊 |
| 不利 | 重型戰車、飛行部隊與接近戰。 |



**MB-4**
**機動飛彈車**
**“項　鍊”**

標準性能

這個部隊有二個射程，即對空射程1，對地射程2。只要善用它的大移動力，打了即跑，就不會受到損傷。

在對地戰能做射程2的間接攻擊，也有點對空攻擊力。是適合游擊戰的兵器。

| 日文 | リンクス |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 2 |
| 移動力 | 6 |
| 防禦力 | 20 |
| 對空攻擊力 | 10 |
| 對地攻擊力 | 40 |
| 有利 | 地上、對空、間接攻擊部隊。 |
| 不利 | 地上部隊與接近戰。 |



## AAG-4
### 對空機關砲 "監視者"

標準性能

對飛行部隊有高攻擊力的對空部隊。不過也有某種程度的對地攻擊力，但是要注意，它沒有什麼防禦的能力。

因爲射程短，所以會受敵人的反擊。但是移動力高，所以適合担任高速裝甲部隊或機動部隊的防空任務。

| 日文 | シーカー |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 6 |
| 防禦力 | 30 |
| 對空攻擊力 | 65 |
| 對地攻擊力 | 30 |
| 有利 | 航空部隊、鵜鵠 |
| 不利 | 重裝甲部隊、間接攻擊部隊機動部隊 |



## MM-107
### 防空飛彈車 "鷹眼"

標準性能

射程長的對空部隊。有比監視者更強的對空飛彈，但是不能攻擊隣接的航空部隊或地上部隊。

雖是能間接攻擊的強力對空兵器。但是，不能同時移動同時攻擊；此外，接近戰時無法反擊。

| 日文 | ホークアイ |
|---|---|
| 對空射程 | 5 |
| 對地射程 | 0 |
| 移動力 | 5 |
| 防禦力 | 30 |
| 對空攻擊力 | 85 |
| 對地攻擊力 | 0 |
| 有利 | 航空部隊，鵜鵠 |
| 不利 | 地上，機動部隊的接近戰 |

## ● 歩兵部隊



## GX-77
### 歩兵

標準性能

穿著制服的部隊，能佔領收容所或工場，不過一切的能力都很低，所以相當累。

由於攻擊及防禦力均很脆弱，所以行動上需要援護。利用運輸部隊能很快的移動。

| 日文 | ムンクス |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 3 |
| 防禦力 | 4 |
| 對空攻擊力 | 10 |
| 對地攻擊力 | 10 |
| 有利 | 無 |
| 不利 | 大部分的部隊 |



## GX-78
## 機動步兵

**標準性能**

這是普通步兵有加上重裝備的部隊，對地攻擊力大幅提高，可是移動力卻減少，要注意！

若遇上防禦力弱的部隊，即能與它作戰，不過最好是別打。

| 日文 | ダーベック |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 2 |
| 防禦力 | 10 |
| 對空攻擊力 | 10 |
| 對地攻擊力 | 40 |
| 有利 | 運輸或防禦力低的部隊 |
| 不利 | 其他重武裝部隊 |



## CBX-1
## 摩托兵

**標準性能**

是步兵騎摩托車的部隊，所以移動力提高，可是，攻擊力與防禦力幾乎沒有改變。

由於移動力高，在道路上能很快行駛，不過，在道路外即發揮不了什麼作用，甚至更差。

| 日文 | ドレイパー |
|---|---|
| 對空射程 | 1 |
| 對地射程 | 1 |
| 移動力 | 9 |
| 防禦力 | 8 |
| 對空攻擊力 | 10 |
| 對地攻擊力 | 10 |
| 有利 | 無 |
| 不利 | 大部份的部隊 |

● 地雷



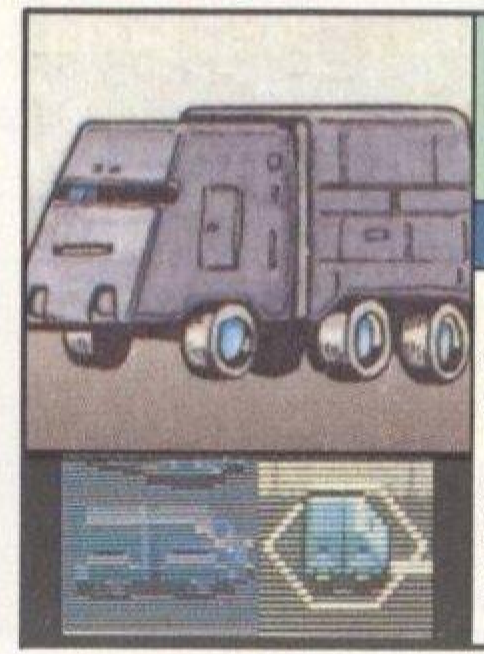
## M-77
## 宇宙地雷"山嵐"

**標準性能**

攻擊力，移動力，射程都為零，因為是地雷，所以也沒有辦法。但是在某些關中，要設置在敵人進軍的路上，以阻止敵人行進。

使用運輸部隊，把它設置在地圖上，就能防礙敵人的行進。必須連番的攻擊，才能破壞。

| 日文 | ヤマアラシ |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 0 |
| 移動力 | 0 |
| 防禦力 | 80 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 0 |
| 有利 | 鵜鵠，航空部隊以外的全部部隊 |
| 不利 | 無 |



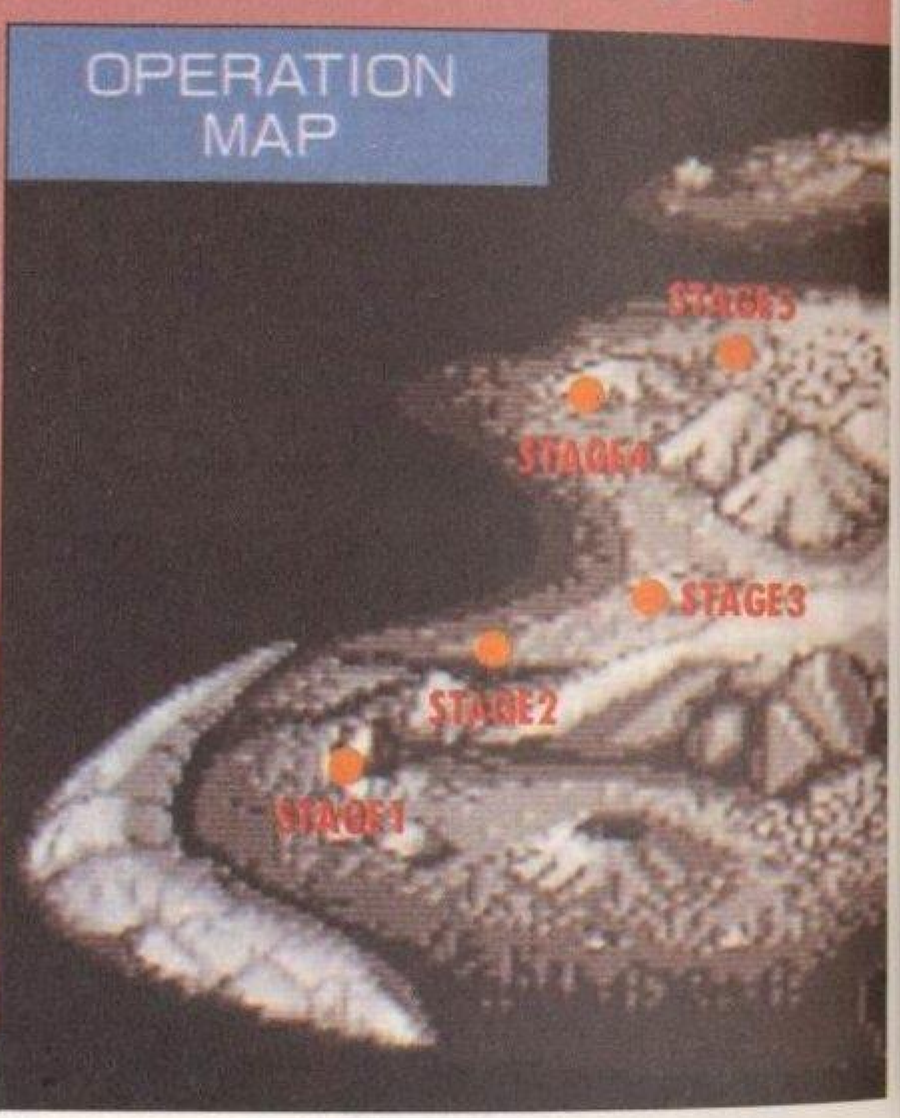
| C-61 巨型運輸機 "千里者" | 日文 | ミュール |
|---|---|---|
| 標準性能 | 對空射程 | 1 |
| | 對地射程 | 1 |
| | 移動力 | 6 |
| | 防禦力 | 10 |
| | 對空攻擊力 | 10 |
| | 對地攻擊力 | 10 |
| | 有利 | 步兵、機動步兵部隊。 |
| | 不利 | 其他大部分的部隊。 |

能運輸步兵部隊，地雷及粉碎者。道路上的運輸比較快，不過需要援護。

萬一在運輸步兵或粉碎者時遭到攻擊，則裝在裡面的部隊也會和車子一起遭殃，要特別注意。

# 月球表面戰區分佈圖

STAGE1 REVOLT
STAGE2 ICARUS
STAGE3 CYRANO
STAGE4 RAMSEY
STAGE5 NEWTON
STAGE6 SENECA
STAGE7 SABINE
STAGE8 ARATUS
STAGE9 GALOIS
STAGE10 DARWIN
STAGE11 PASCAL
STAGE12 HALLEY
STAGE13 BORMAN
STAGE14 APPOLO
STAGE15 KAISER
STAGE16 NECTOR





**NC-1**

## 裝甲運兵車
## “鵜　鶘”

標準性能

在天空飛行中的鵜鶘，真不愧是航空部隊！它的移動力很大，不費功夫即能把部隊送達目的地，但是，它完全沒有攻擊能力。

飛行部隊以外的部隊都能載送，因爲是非武裝的部隊，所以絕對需要援護。

| 日文 | ペリカン |
|---|---|
| 對空射程 | 0 |
| 對地射程 | 0 |
| 移動力 | 9 |
| 防禦力 | 10 |
| 對空攻擊力 | 0 |
| 對地攻擊力 | 0 |
| 有利 | 無 |
| 不利 | 航空部隊，對空車輛。 |

（STAGE17以後之密碼地名只要將STAGE1～16之地名倒著輸入即可。如：REVOLT→TLOVER）

## No. 1 步兵避免正面作戰



步兵、機動步兵與摩托兵三種部隊的戰鬪力都很弱，防禦力也差；但卻是唯一能佔領工廠與收容所的部隊，因此必須避免正面與敵部隊接觸。我方步兵全滅而敵方仍有步兵的話，我方工廠會被逐一佔領，此時就有斷絕補給的危險了！



## No. 2 步兵一定要有部隊保護

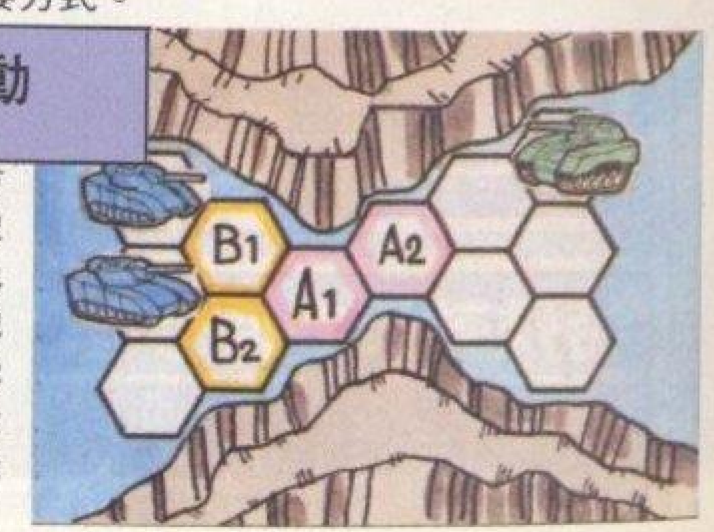
步兵的力量太薄弱，因此出動時一定要有重武裝坦克或機動戰車隨行保護。而且若是長距離拔涉，最好能有 2 隊步兵同時出發，以免萬一一隊被消滅，還有另一隊可以繼續任務。第十三關「BORMAN」就是一個明顯的例子。

## No. 3 “ZOC”的有效運用

要能靈活利用各部隊的“ZOC”，並製造各種特殊效果，是本遊戲的致勝關鍵。因為特殊效果的有無，可以產生明顯的戰力差距，而導致部隊的存滅。而利用ZOC建立前衛防線，也是防禦己方收容所的重要方式。

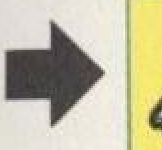
## No. 4 嚴禁單獨行動

在「宇宙模擬戰」中，双方均可使用特殊效果，我方可以包圍對方，對方也同樣可以包圍我方，製造特殊效果來殲滅我軍。因此我軍除了誘敵部隊外，絕對禁止單獨行動；每次出擊至少要有 2 個以上的部隊，確保戰力。



## No. 5 先消滅具有威脅性的敵部隊

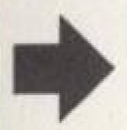
### 有航空部隊時的攻擊順序：

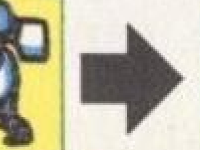






對地爆擊機（獵捕者、穿刺者等） → 對空車輛（鷹眼、監視者、飛彈車等） → 間接攻擊砲（粉碎者、非法者等） → 步　兵（包括三種步兵）

### 沒有航空部隊時的攻擊順序：

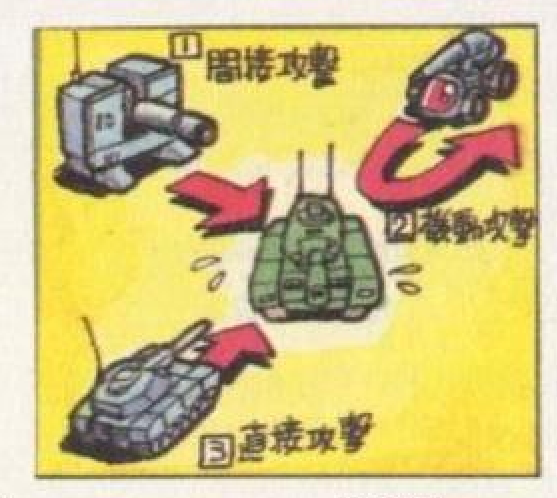


間接攻擊砲（粉碎者、非法者等） → 機動飛彈車（項鍊、毛皮等） → 步　兵（包括三種步兵） → 重　戰　車（怪獸、巨漢、穿山甲、巨蟒）

※運輸機"鵜鵠"也是一項優先擊落的目標

## No. 6 圍剿敵部隊時的攻擊順序

這是攻擊敵軍的基本順序。為了有效狙擊敵軍，又要減低我方的損失，最好的方法，就是先用長程砲把敵軍痛炸一番；接著機動車輛因為攻擊後還可以退回陣線內，因此排名第2；最後是裝甲部隊登場硬拼，此時敵部隊的反擊力已大為降底，我軍受損程度自然會大幅減少。

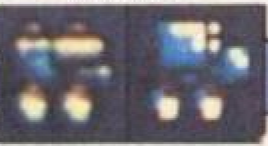



野砲部隊



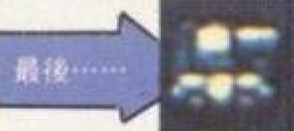
接著……

機動部隊



最後……

裝甲部隊

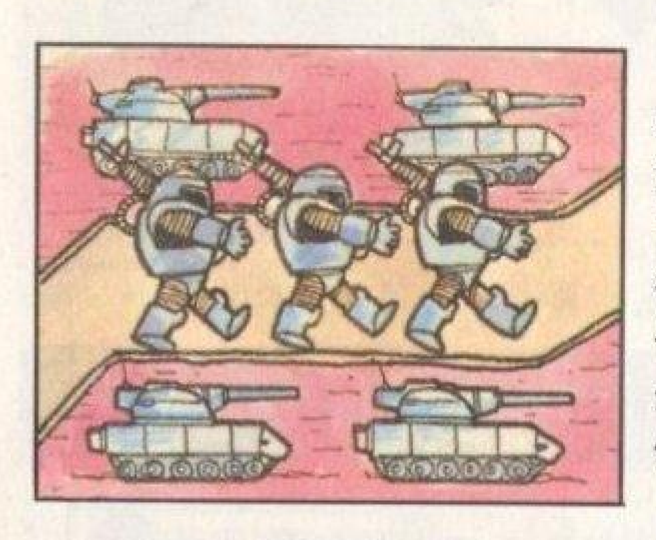



## No. 7 一定要確實殲滅敵部隊

在本遊戲中，敵我双方受損的部隊只要送入自己的工廠格納修護，在下一回合時數量就可完全恢復，即使只剩1架也是一樣。因此對付敵軍務必在一回合內將它完全消滅，否則是要剩個1、2架却讓它逃回去了，下次它又會重整旗鼓再度來襲；而上次我軍的圍剿就等於白費了。一個部隊一般而言必須攻擊3次才會全滅。




## No. 8 已佔領的工廠必須嚴加守護



在宇宙模擬戰中，所有的兵器均是取自工廠；但工廠只供修護補給，不能再生產新的部隊，部隊被消滅就沒了。因此如何利用己方工廠作有效的補給是十分重要的。而且如果工廠被佔領，則在工廠中格納的部隊就會完全歸最後佔領的人所有；所以必須確保己方工廠的安全。

## No. 9 電腦攻擊我軍種的優先順序

電腦攻擊我軍的部隊，是有先後順序的。依次是：

①步兵、機動步兵以及摩托兵。

②運輸部隊。尤其是在運送步兵部隊時，特別容易遭到攻擊。

③間接攻擊部隊。依“粉碎者”→“黃金島”→“無法者”的順序攻擊。

④至於航空部隊，無論是“獵捕者”或是“獵鷹”，其優先攻擊目標都是對地爆擊機“穿刺者”。

⑤數量減少的部隊。




▲步兵又被盯上了！這下慘了！



宇宙模擬戰

# NECTARIS

# 實戰技術篇

全32關
一氣攻略！







## STAGE 1 REVOLT



## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×2 |
| 巨　蟒 | ×3 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×2 |
| 巨　蟒 | ×2 |

地圖中央有山谷縱橫，並掛著一座橋，這座橋即是作戰的焦點。部隊數是巨蟒3：2，對地球軍方時有利，不過要善加利用橋周圍的地形，若能巧妙的利用，即能佔優勢的進行作戰，在這裏要好好訓練地形與支援效果的使用法。

### 在橋的前面建立防衛線



如右圖，在橋的前面要配置部隊，這是特殊效果的應用法。這個陣形，自軍部隊有支援及地形效果，不過橋上的地形效果爲零。要在橋的前面埋伏，把想渡橋過來的敵人部隊一個一個消滅。

我軍步兵

敵軍步兵

我軍步兵

### 以有利的地形與數目差來包圍敵人步兵！

如左圖，在山脈地帶與步兵作戰時，要好好利用這裏的地形效果，自軍的步兵要自山脈（地形效果40%）及丘陵（地形效果20%）双方面迎擊敵人，若對敵人部隊展開包圍作戰的話，火力即有壓倒性的差異。

## ICARUS



這個地圖中有二處大山脈，要攻進敵人的收容所；這個山脈有三條迂廻前進的路線，分別為上、中、下，使用這三條攻擊線的戰術，即是這裏的要點，命名為“三頭龍”作戰！

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×3 |
| 巨　蟒 | ×5 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×3 |
| 巨　蟒 | ×3 |

### 部隊要分成3路線來進擊！

4個部隊(巨蟒)要如左圖一樣，分散成3個路線來進行。在中央的路線，別忘了將這支前進的部隊移到作戰有利的地形上。






### 繞到敵軍的背後，有包圍效果！

在下方路徑前進的巨蟒，要利用較輕盈的行動，繞到敵人的後面，攻擊它！

如能順利繞到敵人的後面，即能與自中央前進來的部隊，一起發揮將敵人包圍的效果。

STAGE 3 CYRANO




## 工廠初登場！

這是第一次有工廠登場的畫面。不過這工廠是屬於敵人蓋奇軍所有。如果給予敵軍傷害之後，一但讓他們進入工廠內，他們即會恢復元氣，所以不能讓他們有回到工廠內的機會，要盡快將它們完全擊毀，這即是作戰重點。此外，這次也是敵方長距離砲初次登場，要趕快想想對策！

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×2 |
| 巨　蟒 | ×4 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×1 |
| 巨　蟒 | ×3 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 機動步兵 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |




### 長距離砲黃金砲要用接近戰！

用步兵來奪取敵人的工廠是不可以的，因爲會被敵人的步兵攻擊。

這裡的黃金島要在打倒敵人的巨蟒之後，第一回合的後半用自軍的巨蟒2～3隊把它包圍住，不讓他們有時間進入工廠内，一口氣打倒他們！

### 用速攻電擊作戰來擊敗敵人的巨蟒！

在第一回合時，以前線敵人的二個巨蟒來發揮包圍效果。這是能招來幸運的包圍效果。這個包圍效果是很好的效果。



STAGE 4 **RAMSEY**




# 盆地奪取作戰

「非奪取工廠不可!」

從這個地方開始，地圖會擴大成二個畫面的份量。

從山脈的下方進攻、無視地形的進擊，會比較費時，所以在這裏要從山脈左側進攻較理想。在此途中要佔領中立工廠，以工廠做爲前線基地使用較佳，但是要小心，敵人的航空部隊會來攻擊步兵部隊。

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 機動步兵 | ×2 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 強打者 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |

| 工廠A | | | |
|---|---|---|---|
| 黃金島 | ×1 | 巨蟒 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 監視者 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 巨蟒 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 灰熊 | ×1 |



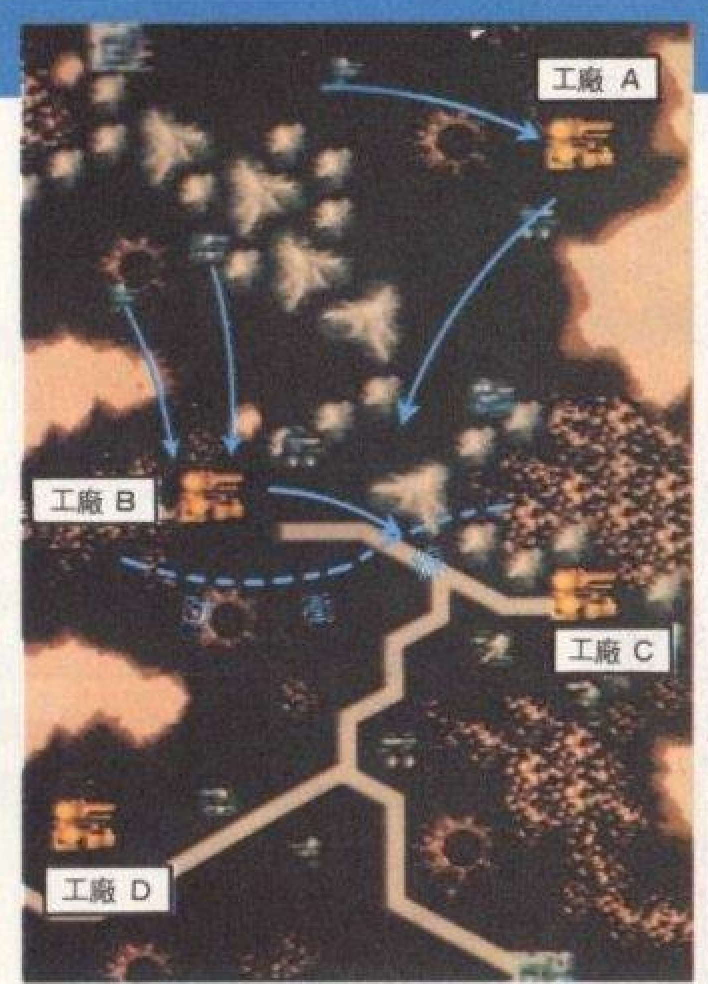

◀佔領中立工場，卽以此爲前線據點。若在工場附近作戰的話，受傷也能馬上恢復元氣。但是，要注意不要讓敵人的步兵部隊，再度佔領了。



◀首先要制止敵人的飛行部隊穿刺者，沒有對空攻擊力也沒關係，可以用機傷地上部隊來達成對穿刺者的包圍效果，然後用對空兵器監視者來制上。

STAGE 5

# NEWTON




## 獵捕者登場之卷

最強的部隊、獵捕者登場了！

在這裏有4個中立工廠。首先，用2個步兵部隊以工廠A、B爲目標。可是，工廠C、D必然會落入敵人手中。工廠C內有最強飛行部隊獵捕者。在此的要點，即是對空部隊VS獵捕者的勝負！工廠內的監視者、鷹眼要盡快送往前線！

要打倒獵捕者，即要用其他部隊爲誘餌，將它引入鷹眼的射程內，再發動先制攻擊！






● 用防空部隊消滅獵捕者

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×2 |
| 巨　蟒 | ×1 |
| 毛　皮 | ×2 |
| 灰　熊 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 火　網 | ×1 |
| 鷹　眼 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 項　鍊 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×2 |
| 巨　蟒 | ×1 |
| 毛　皮 | ×1 |
| 火　網 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 穿山甲 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 怪　獸 | ×1 |

## ● 爭奪2個中立工場來建立據點！

用毛皮、灰熊在地圖中央，確保防衛，用巨蟒來支援步兵部隊佔領工場B！取工場B後，即以此爲前線據點。

連接工場B與C的道路周遭，即爲主場。受傷的自軍部隊，要馬上返回工場復。如果使敵人受損傷，即不讓他們有機回工場，把敵方部隊一個一個確實擊滅。



STAGE 6

# SENECA




## 狹長走廊之役

地上部隊進軍的途徑，只有逆U字型一條路線，稱爲"通往勝利的電車道"。可是，敵人的獵捕者會指向地上部隊（特別是步兵部隊）來攻擊。在此飛行部隊（獵鷹、穿刺者）對獵捕者的空中戰，即是這裏作戰的重點。




### 消滅獵捕者的大空擊，飛行部隊的聯合很重要！

在第一回合，以獵鷹→穿刺者的順序包圍獵捕者，發揮包圍效果。首先就可打倒獵捕者。

在此者被獵捕者逃跑了，以後即會陷入苦戰。

要有準備犧牲穿刺者的決心去應戰，就算是失去了穿刺者，工廠A尚有1個，不必擔心。



### 要進軍爭奪3個中立工廠！

在只有一條路線上前進，爲了要携帶回程的禮物，必須要佔領工廠。要按照工廠A、C、B的順序佔領。

工廠A內有穿刺者。打倒敵人獵捕者之後，用這個穿刺者打倒敵人的步兵部隊的人也有。不過，奪取工廠C的話，以此爲最前線的基地，也很有幫助。

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×2 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 千里者 | ×2 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 獵鷹 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 項鍊 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 非法者 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |

STAGE 7 **SABINE**

# 山嵐防衛戰！




中央有2個中立工廠。双方都想要佔領，可是，要先奪取工廠A（穿刺者、巨蟒、非法者、項鍊）。

在此地雷山嵐的使用法是關鍵。要阻止敵人的行進，要一直忍耐，亦即是個忍耐戰

## 用山嵐來阻止敵人的行進！

把山嵐設置在上面地圖所顯示的地方，也是一種方法。如此工場B（巨蟒、強打者、監視者）即會被敵人奪取，敵人也不能從那裏突進。

在這段時間內，我方要從上面的路徑，讓部隊進擊。



奪取工場A即要在地圖所示的地點準備黃金島、非法者的間接攻擊部隊！這是作戰的焦點。因爲這裏有山谷與高地，所以不必担心敵人會來攻擊，對八方都能發揮長距離砲的最大威力！

## 在地圖的焦點設置長距離砲

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×2 |
| 千里者 | ×2 |
| 巨　蟒 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 灰　熊 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 機動步兵 | ×1 |
| 巨　蟒 | ×2 |
| 非法者 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 山　嵐 | ×2 |
| 巨　漢 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 巨　蟒 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 項　鍊 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 巨　蟒 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 千里者 | ×2 |
| 步　兵 | ×1 |
| 山　嵐 | ×1 |
| 毛　皮 | ×1 |
| 鷹　眼 | ×1 |

## 敵我資料

STAGE 8 ARATUS

# 谷地強襲作戰




這是前半部戰爭的一個高潮。把前面的戰術做個總整理。作爲你要晉升將官所做的測驗舞台。

在這裏，只有一個中立工廠的爭奪戰爲主題。想要用鵜鵜來佔領工廠，就必須要先打倒獵捕者，以確保制空權。

## 對空與航空部隊的聯手作戰

用穿刺者爲誘餌，按照鷹眼→獵鷹→監視者的順序，來作對獵捕者的包圍攻擊！

先誘引它到鷹眼的射程内，先做間接攻擊。

接著按照獵鷹、監視者的順序包圍獵捕者，並加以攻擊將它擊毀。





## 空運步兵來奪取工廠！

因爲敵人的地上部隊很強大，所以在此要打倒獵捕者後，要用鵜鵜來運送步兵部隊，去佔領工廠的方法比較好。那麼，是不是這樣就比較方便又迅速呢……，這就不得而知了。

奪取工廠後，要利用戰力的差距來壓倒敵軍！



## 利用誘餌，躲避敵人的攻擊！

敵軍會為了防止聯合軍接近工廠而遣送獵捕者來。以摩托兵為餌打發吧。因為敵軍主要是針對步兵而來，以利用本舞台裏不用的摩托兵來誘獵捕者上鈎，再以監視者、鷹眼集中轟擊。若無法將獵捕者盡數擊落，也別忘記以鷹包圍，以防止其接近我重型輸送機。如此應會較易佔

▲利用摩托兵誘獵捕者上鈎吧

▶看來有希望成功佔領工廠了

## 敵我資料

**地球聯合軍**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 步兵 | ×1 | 摩托兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 | 黃金島 | ×1 |
| 監視者 | ×2 | 鷹眼 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 | 獵鷹 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 | | |

**蓋奇帝國軍**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 步兵 | ×1 | 摩托兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 | 怪獸 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 | 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 | 獵捕者 | ×2 |
| 獵鷹 | ×1 | 鵜鶘 | ×1 |

**工廠A**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 獵鷹 | ×1 | 鵜鶘 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 | 灰熊 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 | 千里者 | ×1 |
| 山嵐 | ×1 | 穿刺者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 | | |

**工廠B**

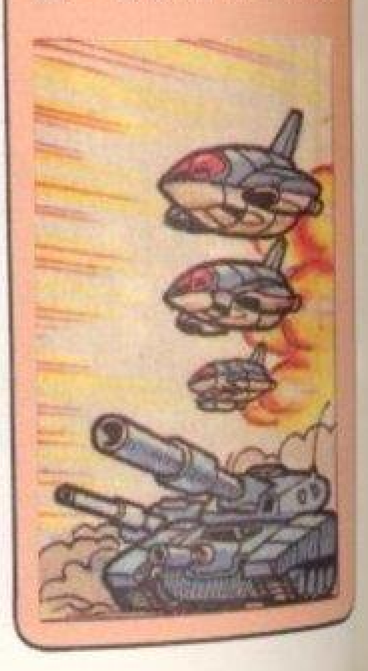
| | | | |
|---|---|---|---|
| 灰熊 | ×1 | 穿山甲 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 | 鷹眼 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 | 強打者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 | 鵜鶘 | ×1 |

**工廠C**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 鵜鶘 | ×1 | 粉碎者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 | 穿刺者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 | 山嵐 | ×1 |
| 監視者 | ×1 | 步兵 | ×1 |

### 陸空的統合大作戰！

到了這一關，航空部隊的重要性已逐漸增加，能否掌握制空權常是勝負關鍵。但光憑航空部隊也是不行的，必須有地面的配合才能得勝，可說是一場統合性的作戰



# STAGE 9 GALOIS 四画面的狹路攻防戰




地圖有4個畫面的份量，戰場擴大！不論是辛苦度或難易度都爲4倍！
從這個舞台開始，地圖擴張到4個畫面，難易度也升到將官級。
與過去不同的地方，想一口氣決定勝負是十分危險的。應該要應用基本戰術、地形，一點一點來擴大優勢，把整個戰局引導到有利的方面，才是最重要的。



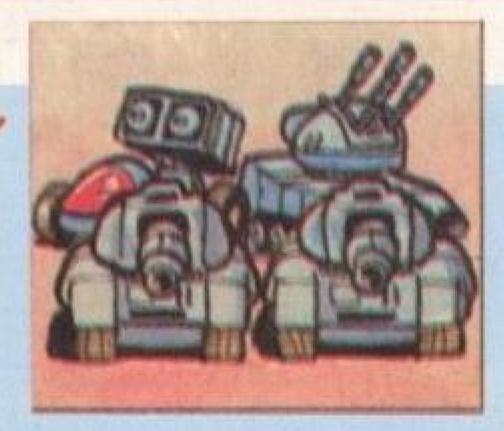
## 對空部隊用接近戰擊破！

因爲擁有了航空部隊，所以爲了獲得自由的活動領域，有必要打倒敵人的對空部隊。

因此戰車等的地上部隊，要快速接近敵人的對空部隊，用接近戰的直接攻擊來擊破！

## 防衛力高的要擺在最前列！

在工廠B 、C 附近的白刃戰，要把防禦力高的穿山甲等部隊擺在最前列。非法者、步兵等間接攻擊部隊，要設置在後方。在此敵人的反擊也非常激烈，所以，要一面在工廠恢復，一面作戰。



## 要奪取重要地方、工場B！

工廠A以千里者加上步兵的聯合，即能很容易奪取到。但工廠C、D極容易被敵人奪取去。所以最好要爭取到工廠B，爲了要佔領工廠B，要先讓跑的快的部隊到前線去，要確保步兵到工廠的進路，然後用穿山甲等防禦力高的部隊，未確實保護進路。




爲了佔領工廠，要確保步兵的移動路線，這樣才能建立在中央的防衛線。佔領工廠後，要從工廠帶出部隊來強化防衛線！

# 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×1 |
| 巨　蟒 | ×1 |
| 毛　皮 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 灰　熊 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹　眼 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 毛　皮 | ×1 |
| 火　網 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 怪　獸 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹　眼 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 千里者 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 獵　鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×1 |
| 鵜　鶘 | ×1 |
| 步　兵 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 獵　鷹 | ×1 |
| 巨　蟒 | ×2 |
| 火　網 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 山　嵐 | ×1 |
| 鵜　鶘 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 獵　鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 毛　皮 | ×1 |
| 項　鍊 | ×1 |
| 鷹　眼 | ×1 |
| 鵜　鶘 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 強打者 | ×1 |
| 怪　獸 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 毛　皮 | ×1 |
| 鷹　眼 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 山　嵐 | ×1 |

| 工廠F | |
|---|---|
| 項　鍊 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 獵　鷹 | ×1 |

## STAGE 10 DARWIN 進化論生存作戰

一關比一關的地圖進化了(這即是這個舞台名的顯示)，在此出現了5個中立工廠。

在這裏工廠的爭取，即是重點。任何工廠內都有很多好部隊，那個工廠二方都想要，不過……。

想要佔領工廠，就得沿著4個途徑舖設道路。但是如果太貪心，一次把戰力分散到4個途徑是極爲危險的，所以，好好擬個作戰計劃吧！



### 能够的話要佔領三個工廠！

若指向工廠D、E即要用摩托兵做主力部隊；若指向工廠B要用巨蟒＋監視者＋黃金島的支援，用千里者＋步兵前進佔領。也可以單獨用摩托兵去奪取工廠A這種作戰法。




### 對空部隊就是重點！

爭奪到工廠以前，監視者要在可能被獵捕者攻擊的部隊(特別是步兵部隊)的旁邊援護。

鷹眼在白刃戰時，會受到獵捕者的攻擊，所以要配置在没有危險性的地方。

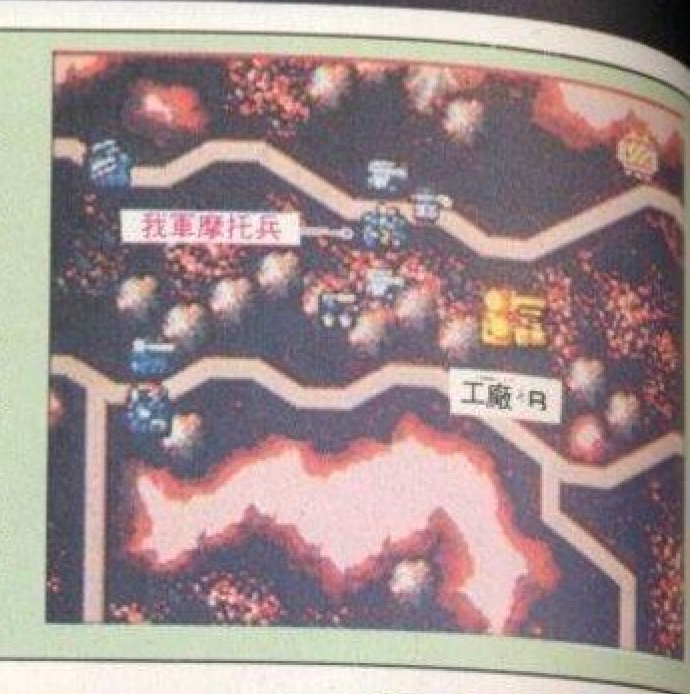
## 目標是工廠Ⓑ或工廠Ⓔ！

看了工廠內部的部隊，首先要爭到工廠Ⓑ或工廠Ⓒ！

用摩托兵佔領工物，別忘了用對空部隊支援；同時，要活用前面介紹過的作戰指導。

最初要奪取工廠Ⓑ或Ⓒ，這要視自己的判斷來選擇。工廠Ⓑ較容易佔領。如果想爭奪工廠Ⓒ的話，即必須要有二架獵鷹的支援。

雖然摩托兵的速度很快，但是單獨的先行，會成爲獵捕者最好的目標，所以速度只有犧牲到某些程度，即要用對空部隊或其他部隊保護之下前進。




## 敵我資料

在本關中佔領工廠後，必須注意工廠出口不可被敵軍佔住，否則空有武力卻無法使用，那才眞是冤枉。

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×2 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 獵鷹 | ×2 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 火網 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 獵捕者 | ×2 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 非法者 | ×1 |
| 鶘鴶 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 鶘鴶 | ×1 |
| 山嵐 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鶘鴶 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 山嵐 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 鶘鴶 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |

| 工廠F | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鶘鴶 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠G | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |

STAGE 11 PASCAL

# 奇襲！擊破天然要塞

在地圖中央一大片的平原上，兩軍的激戰全面展開了。
在兩軍的陣地之間，隔著一大片的平原，而4個中立工廠都分佈在地圖的邊緣。
一面爭奪工廠，一面在中央平原戰鬪，以佔領工廠爲目標的部隊如果分配錯誤，即等於在遼闊的平原上來來去去。
除了工廠Ⓐ以外的工廠並不容易爭取到，若要爭取勝利需要大胆的作戰，部隊數有差距時，要利用有利的地形效果堅持下去。




## 想佔領右下方的工廠是徒勞無功的！

由於距離太過遙遠，而且敵軍的[illegible]，若想強行佔領工廠，只有平添損失；雖然不是不能佔領，但是失敗的機會很高，佔領後部隊又往往來不及加入[illegible]；不如先佔領左上方的工廠A，再[illegible]一口氣運到[illegible]附近，以[illegible]戰術取勝，[illegible]



## 地上戰時要利用丘陵地帶！

這裏要好好利用地形效果來作戰。在平地多的這關，特別是要佔住丘陵地帶來作戰，是作戰的重點。

再加上使用友軍部隊的支援效果，盡量有利的作戰！

## 對空部隊要用毛皮來解決！

如此寬廣的平原地帶對有高移動力的航空部隊最有幫助。打倒強敵獵捕者之後，要對準敵人的對空部隊。在這裏要打倒對空部隊，有優異機動力的毛皮，能發揮很大的威力。

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 毛皮 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 監視者 | ×2 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 穿山甲 | ×1 |
| 火網 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 怪獸 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×2 |
| 步兵 | ×2 |
| 巨漢 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 怪獸 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 山嵐 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 監視者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |

| 工廠F | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 毛皮 | ×2 |
| 千里者 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |

STAGE 12 HALLEY

# 魔鬼獵捕者逆襲之卷

毫不容赦的獵捕者部隊如彗星般來襲！

工廠B在敵軍的掌握中。看了中立工廠的內部情形即能了解，這裏有3個獵捕者部隊。談到「NECTARIS」中最可怕的地方，除了獵捕者外就沒別的了，而在這裏却有6個獵捕者部隊（蓋奇軍的工廠內也有1個部隊），並受到他們的攻擊。

這一面的主要戰鬪即是，獵鷹、穿刺者VS獵捕者的大規模空中戰。

擁有另一個獵捕者的工廠C的爭奪，也將成爲勝負的關鍵。



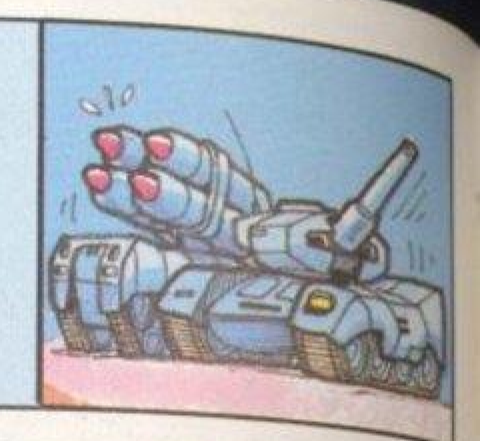

## 要死守到工廠Ⓑ的路徑！

工廠C用鵜鶘（或步兵）、獵鷹、穿刺者的部隊，不費吹灰之力即能佔領；進一步要爭取工廠B，此時飛行部隊的數會才會比獵捕者軍有利！在那裏動員地上、對空、飛行等部隊，用各部隊的ZOC死守到工廠B的路徑，同時，保護摩托兵向工廠進擊！

用對空部隊與飛行部隊攻擊形態保護摩托兵，以避免他受敵人獵捕者的威脅，是此次戰術的重點。特別是在工廠B半途的攻防戰很艱辛！

## POINT 1 要善用鷹眼

對獵捕者一戰，鷹眼的使用法將會成爲勝負的關鍵。首先要將獵捕者誘引到射程內，用鷹眼的先制間接攻擊。然後馬上用穿刺者或獵鷹的包圍攻擊。別讓衰弱的獵捕者跑了，要確實的擊潰。其他裝甲部隊則要在鷹眼周圍建立防線。






## POINT 2 在畫面邊緣的包圍效果不成立！

左圖即是巧妙夾攻敵人的例子。可是，這是在地圖的邊緣，所以包圍效果不成立，必須注意。不過話說回來，自軍的軍隊若盡量配置在畫面的邊緣，即能避免敵人的包圍效果！

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 摩托兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×2 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 獵鷹 | ×2 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×3 |
| 怪獸 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 毛皮 | ×2 |
| 項鍊 | ×1 |
| 監視者 | ×2 |
| 鷹眼 | ×2 |
| 強打者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 獵捕者 | ×2 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 獵鷹 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |

# STAGE 13 BORMAN UWF地面激戰

工廠 A
工廠 B
粉碎者
工廠 D
地雷放置點
摩托兵
工廠C
工廠 E

部隊全在工廠內，待命出擊。可是，在這關裏連一個飛行部隊也沒有，全都是用地上部隊來作戰！

這是一場激烈的肉搏戰，感覺上像二次大戰的歐洲戰場。

在此間接攻擊部隊與地雷的使用法，即是關鍵。希望你能盡量體會地上部隊的肉體攻擊…。不，裝甲攻擊，充分體會壯烈的作戰，即將開始了！




## 間接攻擊與地雷放置是重點！

要去爭奪工廠B是十分容易的。所以在此要告訴你的是，工廠C的佔領法。

爲了要爭奪到工廠C，必須要通過敵人（已將成爲敵人）的工廠D旁邊，所以爲了要保護這條路線，首先要把長距離野砲粉碎者配置在重要地點，用地雷山嵐來阻止敵人的進行。

因爲有山谷，所以不能從工廠D馬上攻過來，不過首先要先用山嵐阻止敵人進入這條路徑，再配置粉碎者的長距離砲來攻擊從工廠出來的敵人。

## 用摩托兵去佔領工廠Ⓒ！

到工廠C的路徑穩住後，即用摩托兵去佔領，納爲己有。在工廠C的附近，因爲不受敵人的攻擊，所以慢慢的走也能安心。

奪到了工廠，即把工廠内的部隊送出去，支援中央的戰場。




## 利用項鍊牽制敵方步兵！

在畫面右上方的工廠B是必須佔領的，否則會有受夾攻的危險。方法很簡單，只要派2隊步兵和1隊項鍊，項鍊用來阻擋敵步兵，而2隊步兵則是爲防萬一被消滅一隊，另一隊還是可以佔領工廠。

### 敵我資料

| 地球聯合軍 | 全部收容於工廠内 |
|---|---|
| 蓋奇帝國軍 | 全部收容於工廠内 |

| 工廠A | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 非法者 | ×1 | 千里者 | ×2 |
| | 粉碎者 | ×1 | 摩托兵 | ×1 |
| | 灰熊 | ×1 | 項鍊 | ×1 |
| | 山嵐 | ×1 | 步兵 | ×2 |
| | 巨蟒 | ×1 | | |

| 工廠D | | |
|---|---|---|
| | 巨蟒 | ×2 |
| | 步兵 | ×2 |
| | 粉碎者 | ×1 |
| | 非法者 | ×1 |
| | 火網 | ×1 |

| 工廠B | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 強打者 | ×1 | 怪獸 | ×1 |
| | 黃金島 | ×1 | 非法者 | ×1 |
| | 千里者 | ×1 | 粉碎者 | ×1 |
| | 步兵 | ×1 | | |

| 工廠C | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 穿山甲 | ×1 | 巨蟒 | ×1 |
| | 巨漢 | ×1 | 黃金島 | ×1 |
| | 非法者 | ×1 | 項鍊 | ×1 |
| | 千里者 | ×1 | 粉碎者 | ×1 |
| | 步兵 | ×1 | | |

| 工廠E | | |
|---|---|---|
| | 摩托兵 | ×1 |
| | 強打者 | ×1 |
| | 巨漢 | ×1 |
| | 粉碎者 | ×1 |
| | 非法者 | ×1 |
| | 步兵 | ×1 |
| | 毛皮 | ×1 |
| | 千里者 | ×2 |
| | 機動步兵 | ×1 |
| | 山嵐 | ×1 |

# STAGE 14 APPOLO 彈幕突破長征作戰

工廠 A
工廠 F
敵方粉碎者
步兵
工廠 B
工廠 D
工廠 C
工廠 E

險峻的山岳地帶。敵人的粉碎者控制了地圖中央部分。自軍的收容所與工廠在分開的位置上，這個畫面與平常的畫面有點不同，地形上山脈很多，故被稱爲月面的阿爾卑斯山地帶。

而且在地圖中央，蓋奇軍的工廠內，有２個粉碎者的部隊，如果想走最短的路程，向敵人的收容所去，即會受到攻擊。



## 將工廠Ⓓ做爲最前線的據點！

在地形上，要奪取工廠A、B是不容易的；工廠C雖然在行軍中能佔領，不過有必要注意要奪到工場D。

自軍的工廠若單獨送出步兵的話，馬上會受到敵人項鍊的攻擊。要用巨蟒等地上部隊來支援，再用地上部隊防止敵人項鍊的攻擊，然後以步兵來佔領。

左邊是奪取工廠D之後部隊的配置圖。千里者或步兵在前面；黃金鳥、粉碎者、鷹眼配置在後方，以此爲前線基地來挑戰。



## 用誘餌的作戰對付獵捕者！

獵捕者會來攻擊步兵或穿刺者，利用它這種習性，使用誘餌作戰。

巧妙的誘引獵捕者，再用間接攻擊→支援效果→包圍效果等三段攻擊完全破壞它！

## 用穿刺者及黃金島消滅重砲！



爲了打倒中央部分的粉碎者，盡量留下穿刺者與黃金島較有利。

航空部隊是長距離砲的天敵。用穿刺者對粉碎者做單方攻擊，再加上黃金島的支援攻擊；若粉碎者消滅了的話，即能招來最短路徑的援軍。

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 火網 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 粉碎者 | ×2 |
| 強打者 | ×2 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 怪獸 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 山嵐 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 粉碎者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 千里者 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |

| 工廠F | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |

STAGE 15 **KAISER**

# 風雲蜘蛛網要塞

所有的道路………都通往中央的敵方工廠——。
如蜘蛛網般，呈放射性的路徑，即是通往工廠的路徑；也是敵人畫奇軍的要塞。
工廠雖然有3個，但是，除了爭奪工廠A以外，其他工廠的佔領可以說是非常困難的。在風雲告急的戰局中，你如何來應戰呢？
難易度終於已達到成爲將軍的階段了。
部隊雖然有差距，但是，在這個難局中戰略也能有所發揮。
首先要爭取到工廠A，再指向蜘蛛網的中心，即是敵人的心臟地帶！

## 用鵜鶘來爭奪工廠Ⓐ！

用鵜鶘搭載步兵，即能直接北上，拚命指向工廠A，若順利的話，即能佔領工廠A。

正式的作戰，將要開始。

能拿的就要拿。用鵜鶘空運步兵，如此佔領工廠A並不難。

受到獵捕者的攻擊時，別忘了監視者、鷹眼的支援。

當然，最好能取到工廠B，但是這並不很容易取到。那麼，把佔領工廠B做爲你接下來的課題吧！





## 要按順序從工廠出去！

工廠内能使部隊出去的地方有限。

若爭奪到工廠Ⓐ，首先要移動性高的航空部隊出來，然後是長距離砲……，按順序出來。此外，直接攻擊部隊要配置在前方，長距離砲配置在後方。



## 以長距離砲的支援開始進擊！

用從工廠A出去的部隊，牽制工廠B的敵人部隊。然後趁勢一〇氣從道路南下，夾擊中間的敵人！局地戰裏長距離砲的支援很重要，能否打勝仗就全靠你的調度了！

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×2 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 毛皮 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 灰熊 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 灰熊 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 怪獸 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×2 |
| 鵜鶘 | ×2 |
| 步兵 | ×2 |
| 獵鷹 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |

STAGE 16 **NECTOR**

# 向司令部突進！

蓋奇軍最後的抵抗。這是用過去的戰鬪經驗爲賭注的最後一次作戰！

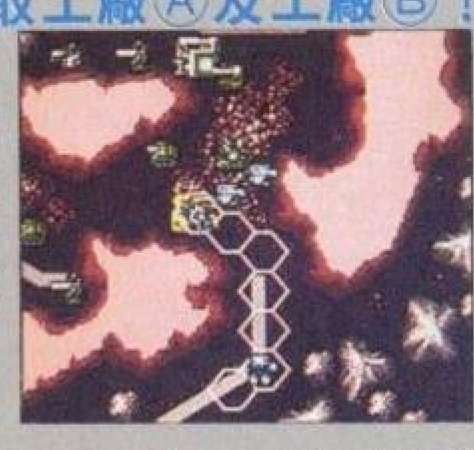
與過去的機關相比，這個地圖並不很難，有山脈、有高山，蓋奇軍最後的要塞被保護著。蓋奇軍在這裏設置34門長距離砲，是敵人的最後掙扎。在這裏，戰鬪前段對付獵補者的對策，即是攻略重點。

可是你既然來到這關了，功力自是無話可說，要充分的使用一直到現在所培養的戰略，要把最後的敵人攻下來。

## 2大作戰：奪取工廠Ⓐ及工廠Ⓑ！




◀因爲毛皮跑的快，所以能趕到。



◀即使剩下一台摩托兵也能佔領。

若要奪取工廠A。要把高速的毛皮送到工廠A的附近，擊滅那些慢吞吞的敵人步兵，同時，讓自軍的步兵向工廠C前進。佔領C後再用摩托兵去佔領A。

若要取得工廠B。先要將2隊獵鷹設置在工廠B的北側。用ZOC阻止敵人進入工廠內，同時，用項鍊、鷹眼把摩托兵護送到工廠B去。途中，會吸引敵人的航空部隊來襲，必須用護衛部隊來擊退！




## 要注意最前線的粉碎者！

在我軍的摩托兵要前往佔領工廠B時，會受到來自最前線的敵人粉碎者的威脅；因此前進時要特別注意不要進入它的射程才好。

## 用航空部隊做掃蕩攻擊！

我軍的航空部隊(能對地攻擊的)要留到最後，因為在遊戲的後段，要擊退配置在收容所周圍的3門粉碎者。用航空部隊減弱它的戰力，以高速部隊迅速接近，就能徹底打倒它們。



## 敵我資料

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 怪獸 | ×2 |
| 監視者 | ×2 |
| 黃金島 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 粉碎者 | ×4 |
| 獵捕者 | ×1 |
| | |

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 毛皮 | ×2 |
| 監視者 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |

| 工廠A | | | |
|---|---|---|---|
| 強打者 | ×2 | 鵜鴣 | ×1 |
| 穿刺者 | ×3 | 巨漢 | ×1 |
| 監視者 | ×2 | 獵鷹 | ×1 |

| 工廠B | | | |
|---|---|---|---|
| 毛皮 | ×1 | 黃金島 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 | 步兵 | ×1 |

| 工廠C | | | |
|---|---|---|---|
| 穿刺者 | ×1 | 毛皮 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 | 項鍊 | ×1 |
| 火網 | ×1 | 山嵐 | ×1 |

| 工廠D | | | |
|---|---|---|---|
| 穿刺者 | ×1 | 巨蟒 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 | 鷹眼 | ×1 |
| 監視者 | ×1 | 摩托兵 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 | | |

| 工廠E | | | |
|---|---|---|---|
| 獵鷹 | ×2 | 粉碎者 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 | 項鍊 | ×1 |
| 千里者 | ×1 | 鷹眼 | ×1 |

NECTARIS

# 宇宙模擬戰



## 裏關攻略

在宇宙模擬戰『NECTARIS』的16個戰區全過關之後，裏關的『NE[illegible]TARIS』即要開始了。接下來要介紹裏關『NE[illegible]TARIS』的[illegible]。

遊戲的地[illegible]與前面相同，同樣是[illegible]敵人最終的兵器"M、O、A"[illegible]。不過，因為是裏關，所以比以前難上好幾倍。

雖然地圖都相同，可是，正面的作戰[illegible]在此完全不適用。表裡關最大不同，即是部隊的構成不同。常常我方沒有對作戰有[illegible]，而且敵人[illegible]倒性的強，作戰時非常[illegible]，加油吧！

## STAGE 17 TL OVER

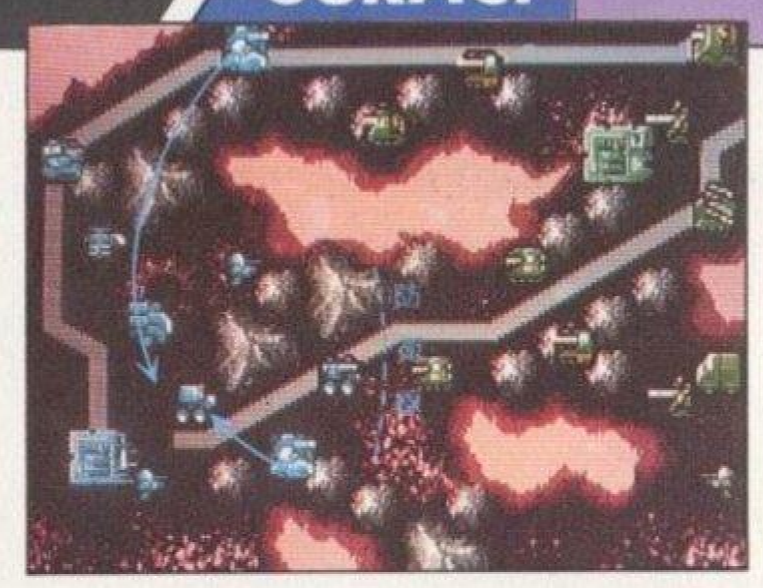


| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | X2 |
| 巨蟒 | X2 |
| 毛皮 | X1 |
| 黃金島 | X1 |
| 鵜鵠 | X1 |
| 監視者 | X1 |
| 穿刺者 | X1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 機動步兵 | X1 |
| 強打者 | X2 |
| 怪獸 | X1 |
| 鷹眼 | X1 |
| 鵜鵠 | X1 |
| 監視者 | X1 |
| 粉碎者 | X1 |

這關中沒有工廠，也就是說要避免部隊會受傷的作戰。最令人担心的，即是設置在敵人收容所的粉碎者，要先用黃金島、穿刺者等先發動攻擊，要盡量給予粉碎者最大的傷害。接著再消滅麻煩的監視者，使穿刺者能發揮它的威力，一口氣消滅敵軍！

## STAGE 18 SURACI



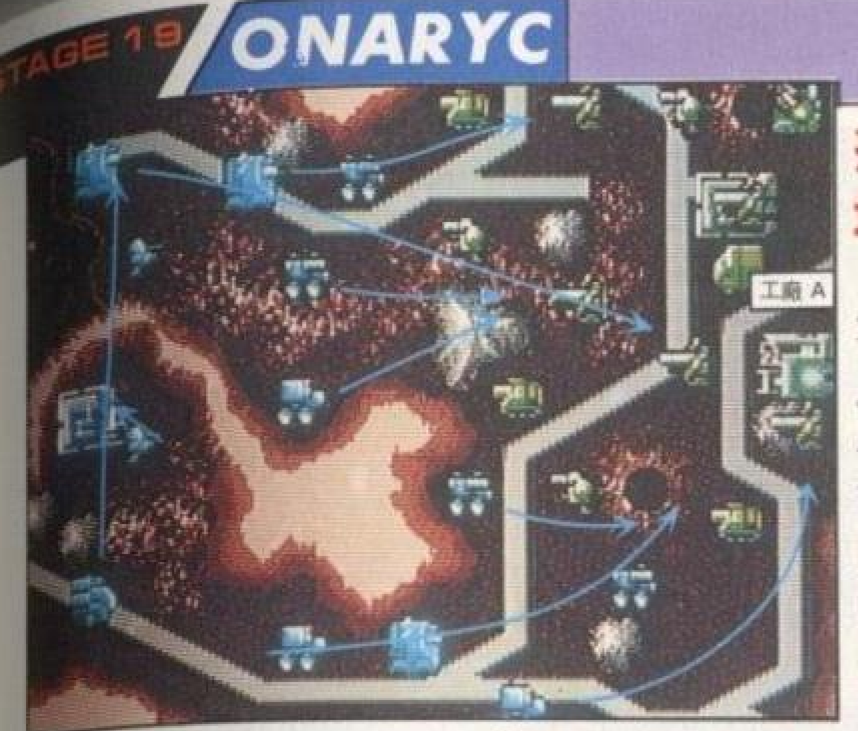
| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | X2 |
| 鵜鵠 | X1 |
| 穿山甲 | X2 |
| 灰熊 | X1 |
| 穿刺者 | X1 |
| 項鍊 | X1 |
| 毛皮 | X1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 強打者 | X2 |
| 黃金島 | X2 |
| 粉碎者 | X2 |
| 千里者 | X1 |
| 步兵 | X1 |
| 怪獸 | X1 |
| 巨漢 | X1 |
| 鷹眼 | X1 |

在這關裏，因爲敵人有黃金島、粉碎者各二個部隊，所以要攻進敵陣非常困難。在此必須要先將敵人誘入自己的陣地中，才是較容易作戰的戰略。在地圖上的灰熊與穿山甲，都要集中到左下的收容所附近待命。

但是，這樣會把作戰時間拖長，所以要將穿刺者、鵜鵠配成双，攻擊敵人的自走砲即可。這個舞台，對空部隊只有鷹眼一個部隊，所以，應該很容易活動的。只要能成功的消滅鷹眼，即沒什麼好怕的了。

STAGE 19 ONARYC




## 恐怖的粉碎者 地獄之章

在這一關中，敵軍不但有一個工廠，而且有五門粉碎者圍在收容所附近，互相掩護；偏偏我方又沒有工廠，也沒有粉碎者的天敵航空部隊。在如此惡劣情況下，進擊時會感到十分困難。幸虧我方有3隊高防禦力的要塞戰車「巨漢」，必須靠它們來強行突破。而項鍊的中距離飛彈，也是摧毀粉碎者的一項利器。首先要將左上角的巨漢。裝上鵜鴣，然後空運至中央的兩座粉碎者之間，一方面摧毀中央的兩座粉碎者，另一方面可拖延時間讓其他的巨漢趕到。而機動力高的毛皮和項鍊，在攻擊時要有效利用地形及其機動力，打了就跑，不要暴露在粉碎者的射程下却毫無掩護，如此就白白犧牲了。

另外，若在粉碎者沒有消滅的時候想占領工廠，那是絕對不可能的事。

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | X2 |
| 毛皮 | X4 |
| 項鍊 | X3 |
| 巨漢 | X3 |
| 鵜鴣 | X1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 監視者 | X1 |
| 機動步兵 | X3 |
| 粉碎者 | X5 |
| 怪獸 | X3 |
| 千里者 | X1 |

| 工廠 A | |
|---|---|
| 鵜鴣 | X1 |
| 步兵 | X1 |

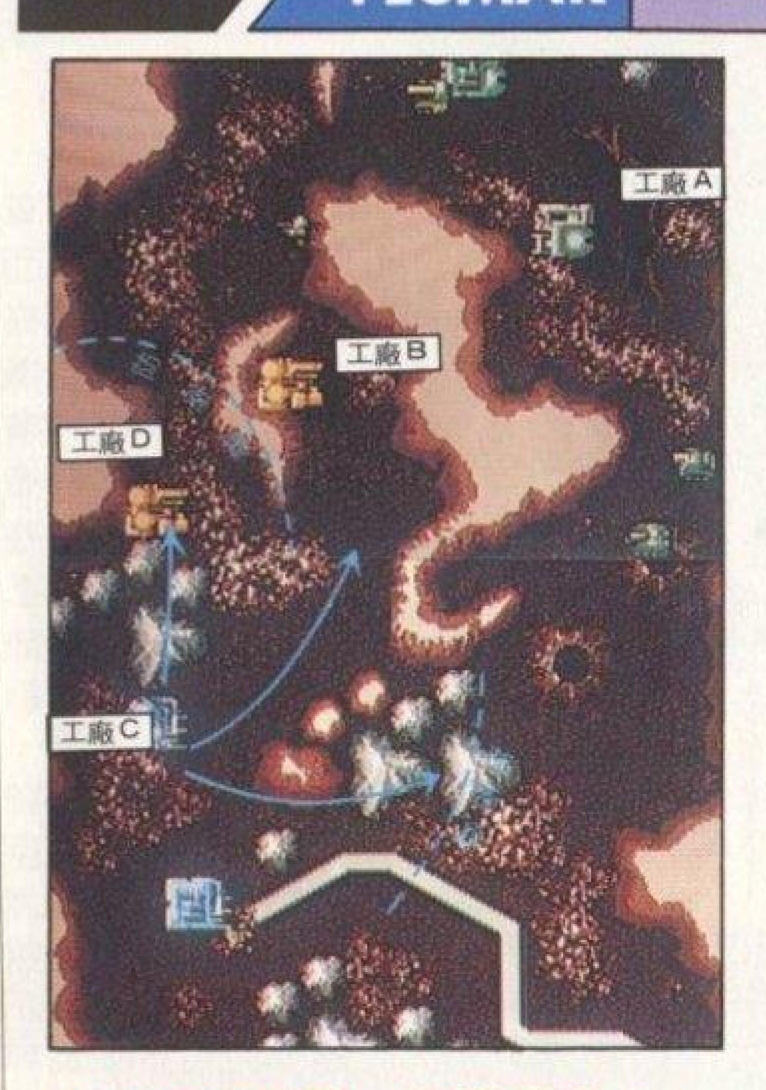


▲啊一看到那五門巨砲就很頭痛……。



▲終於突破敵陣了！好辛苦！

# YESMAR




## 敵我資料

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步　兵 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 火網 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 強打者 | ×2 |
| 非法者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 穿山甲 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 毛皮 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 步兵 | ×2 |

## 以工廠爲據點，打擊敵人!!

這一關與前一關相比，是有點兒冷清。只是自軍的部隊全都在工廠中，所以，敵人很快就會趁機來攻的。因此，2個工廠之中，中央的工廠一定會被敵人占領去，我們無論如何一定要占領左邊的工廠。這個工廠的附近有很多荒地，所以，以此爲據點做防衛戰最恰當的。

另外對於敵軍從工廠B中取出的強打者，要一舉消滅，如果讓它逃回工廠中幾次後，就會變成十分棘手的強敵了。若能有效利用左邊的岩地來作戰黃金島，本關的突破應該不是很困難的。

STAGE 21

# NOTWEN




## 地雷區誘敵作戰

地圖下半部充滿山嵐，若想踏進這裏，用包圍效果與支援效果，即會成爲極度不利的作戰。再加上工廠在很遠的地方，又有敵方的彈幕，所以工廠很難佔領。要去佔領上面的工廠B時，必須要有周密的護衛，否則會有危險。

首先派出毛皮前往工廠C，作爲阻擋敵方佔領工廠C的敢死部隊，以延長敵方部隊大量出擊的時間。然後我方步兵要趕快先佔領工廠A，再由工廠A取出兵器支援，而另一隊步兵要在巨蟒，監視者的保護下南下佔領工廠B。在佔領工廠B後，不可在此戀戰，立即取出所有的兵器全面徹退至工廠A可補給的範圍，如此敵軍便會向北追擊而離開地雷區，我方就可將其一一消滅了！

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×2 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 山嵐 | ×9 |
| 強打者 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 步兵 | ×2 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 穿山甲 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 巨蟒 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 毛皮 | ×2 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 強打者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |




## 對決！粉碎者VS戰車隊

首先會看到的就是敵人的兩門粉碎者，從距離跟部隊的情況看來，對準的目的是工廠A，佔領了這裏以後，就會進入粉碎者的射程範圍內，所以必須消滅粉碎者，要利用兩個黃金島來對付，此外別無它途。可是要謹慎地作戰，否則黃金島本身會被打敗，因此這裏要以巨蟒來做爲誘敵。在黃金島和穿山甲之間的地形比較好，只要它還存在，粉碎者的注意力就會集中於它。此時，把黃金島排成兩排來發動攻擊，而步兵要在粉碎者射程範圍之外，來接近工廠A，然後再攻擊山嵐，記住要用包圍攻擊，趁早消滅它。如果不在這四個回合中佔領工廠A，則會陷入苦戰。

## 敵我資料

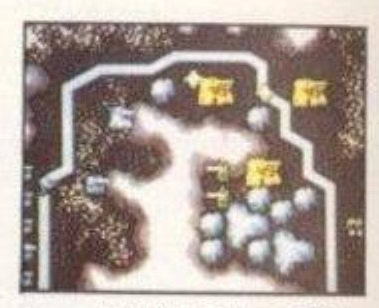
| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 巨蟒 | ×5 |
| 項鍊 | ×1 |
| 黃金島 | ×2 |
| 步兵 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 山嵐 | ×2 |
| 粉碎者 | ×3 |
| 毛皮 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 穿山甲 | ×2 |
| 灰熊 | ×2 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 項鍊 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 粉碎者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×3 |
| 非法者 | ×2 |

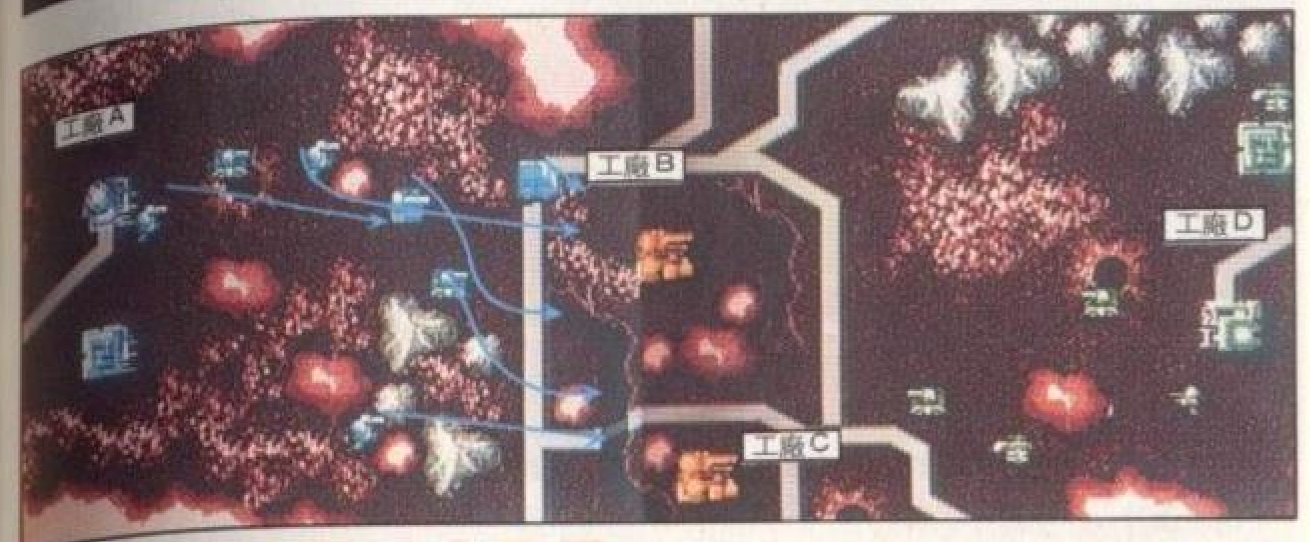


▲一長排的巨蟒，看起來威力不凡。



▲黃金島與粉碎者的互相砲擊！

STAGE 23 **ENIBAS**




## 穿刺者的擊滅大作戰

這是以工廠B和工廠C爲主的戰爭，工廠B有步兵6，項鍊3的部隊陣容。另一方面，工廠C是隨意挑選的怪獸×3，非法者×2，步兵×6的陣容，初期所有的部隊是：地球聯合軍，是以黃金島和非法者爲中心的陸戰部隊，而蓋奇軍是穿山甲軍團，有粉碎者加上穿刺者×2，可從陸上達到空中，十分困難的作戰。

此處最頭痛的敵人是擁有兩個部隊的穿刺者，比較之下，我軍只有監視者的一個航空部隊，要取得中立工廠，只有以監視者來擊敗穿刺者，此外還要搭配使用千里者和毛皮來破壞穿刺者。

記住要拖延敵軍佔領工廠C的時間。

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×3 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 黃金島 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |

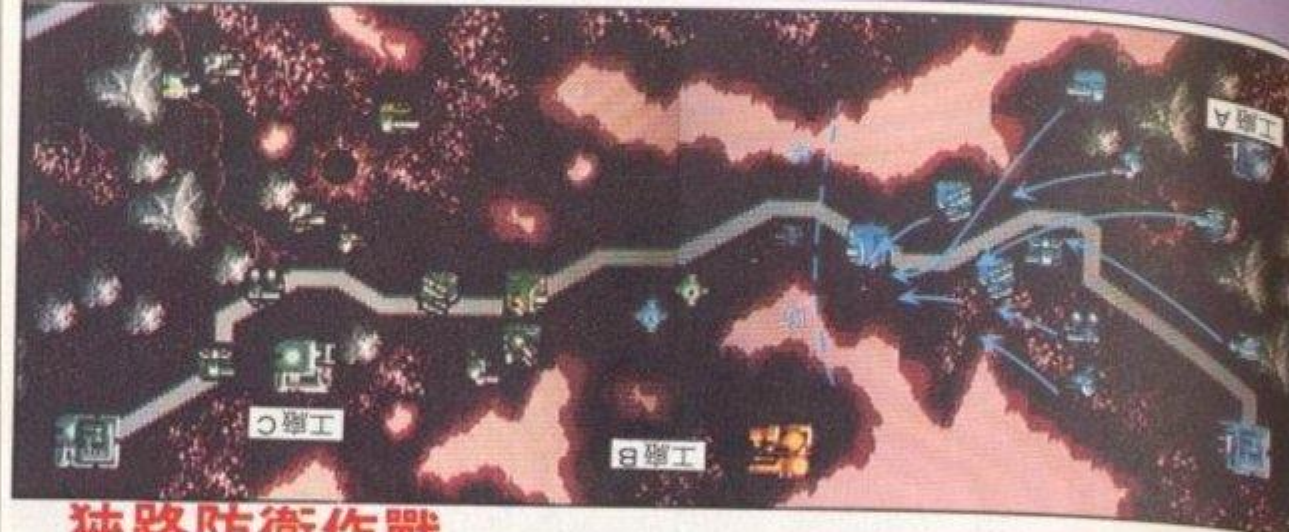
| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×2 |
| 步兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 巨漢 | ×1 |
| 毛皮 | ×3 |
| 監視者 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 機動步兵 | ×3 |
| 步兵 | ×3 |
| 千里者 | ×3 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 怪獸 | ×3 |
| 非法者 | ×2 |
| 步兵 | ×4 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 機動步兵 | ×2 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 千里者 | ×1 |
| 步兵 | ×2 |
| 毛皮 | ×2 |
| 穿山甲 | ×5 |
| 粉碎者 | ×1 |




## 狹路防衛作戰

工廠A是地球聯合軍部隊，工廠D是蓋奇帝國軍。值得一提的是蓋奇軍中有獵捕者五架，中也有巨漢、黃金鳥、粉碎者、獵鷹，穿刺者等厲害的東西，以整體來看，力量並大不。工廠B有一個穿刺者部隊不過沒什麼用。看鷹眼如何去打敗獵捕者，是個重要的關鍵。

在本關中，想取得工廠B是十分困難的，強取時受的損傷比所得到的差距相當大，因此不取爲妙。最好的方式是堅守圖中的防衛線，使敵軍自投羅網；是一場防守性較高的戰役。

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 鷹眼 | ×2 |
| 巨漢 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 山嵐 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 巨蟒 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 獵捕者 | ×2 |
| 獵鷹 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 山嵐 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 鵜鵠 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 鵜鵠 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 獵捕者 | ×3 |
| 項鍊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 山嵐 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |

# 編輯部的信

以皇帝軍ＶＳ反抗軍的政治性作戰爲故事內容，充分將太空戰士的要素給融合其中的紙上ＲＰＧ，由於是電視遊樂器的傑作，所以將之遊戲書本化，也絲毫未降低其本身之魅力。

由於這一篇故事與普通電視遊樂器的故事，有很大的差異。但對於故事中每位角色的性格，都有很深刻的描述，使你能加深對遊戲人物的認識。相信讀者已經盡興的玩過了。在前半部菲因城的塔內，是一個很大的難題，但却不是一個迷宮，也許有不少人感到束手無策了吧！

……寫到這裡時，窗外有隻白色的鳥，邊盤旋，邊飛進來。

預料在不久之將來，太空戰士的故事會再一次的登場。

我們編輯部爲了不輸給太空戰士也將全力以赴。

如果能把感想告訴我們，我們將萬分感謝。

由於您的協力合作填寫顧客調查表，我們將致贈微薄謝禮來信請附回郵信封及本卡，贈品將統一在七八年九月底寄出，請擁躍參與。

地址：新店市中正路217號三樓　華泰書店收

●名字　　男・女　　歲

TEL

●住址

●職業　　學生　小・中・高・大・專科

●家中之電視遊樂器主機爲一（可多選）

☐ 任天堂　☐ PC ENGINE　☐ SEGA 5代　●其他機種 請填入 ＿＿＿＿

●購買之商店　　縣 市 鎮　　店

請在框中，寫入最能符合你的答案之號碼，及回答。

1. 你是否贊同紙上RPG的形態？

1. 熱切期待　2. 贊成　3. 隨便　4. 不喜歡

2. 本書之紙上RPG您是否已過關？

1. 已玩過　2. 努力中　3. 有空再玩　4. 不想嘗試

3. 遊玩紙上RPG過程感想爲？

1. 欲罷不能　2. 輕而易舉　3. 長期奮鬥　4. 煩雜心煩

4. 對於出版紙上RPG之感想：

1. 單獨出版　2. 與攻略本合併出　3. 可有可無　4. 不予置評

5. 你比較喜歡的遊戲類型？

ACT：動作　AVG：冒險　SPG：運動
RPG：角色扮演　STG：射擊　PZG：猜謎
A.RPG：動作RPG　SLG：模擬　ETC：其他

6. 本書中有趣地方或錯誤地方請例舉3件。

1.

2.

7. 您對本書的意見及感想

8. 最期待出版之攻略本的遊戲？（可多塡數種）

●本編輯部，今後對遊樂器的故事題材，會不斷的推陳出新，敬請期盼！

# SPECIAL TECHNIC

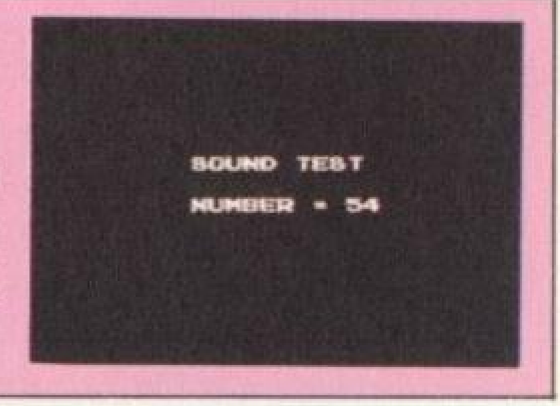


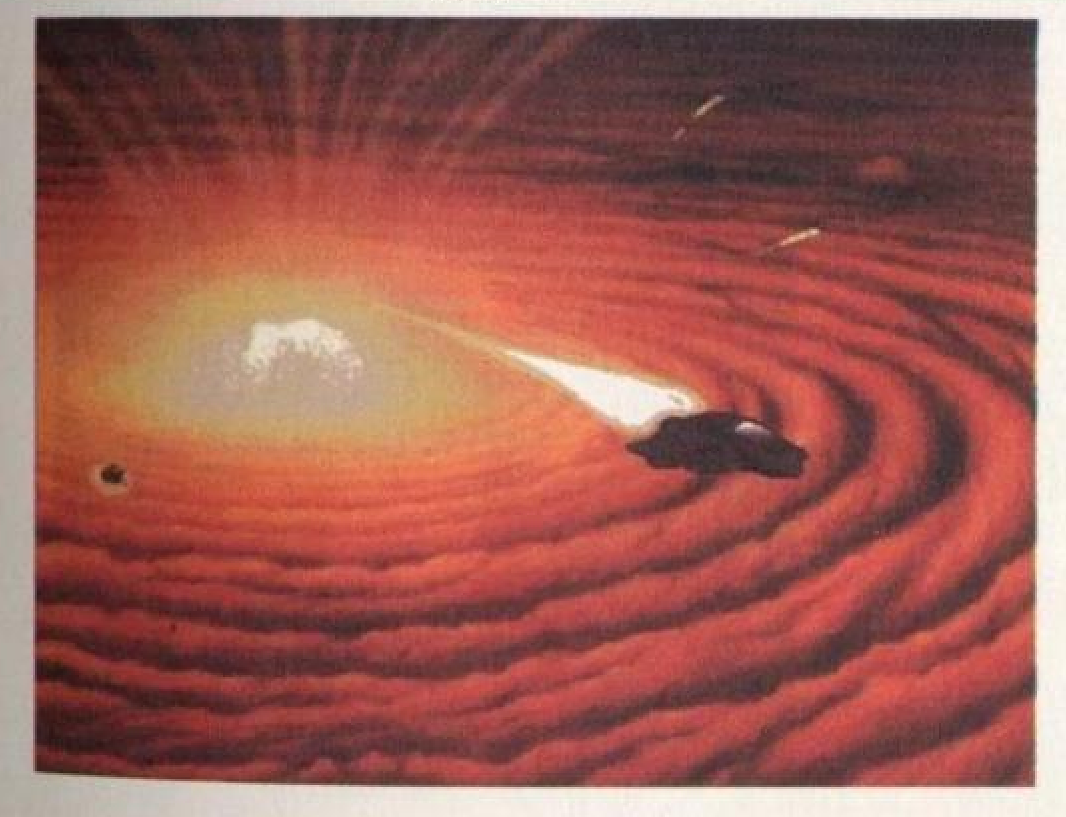
## 可隨意挑選地球軍或帝國軍！

你會覺得當地球聯合軍進攻太辛苦了嗎？由於蓋奇帝國軍在遊戲的中後段都是擁有壓倒性的強大軍勢，因此使玩家倍感困擾。不過現在有一項秘技，可以使玩家變成帝國軍，而電腦變成地球聯合軍。且任何關都可以使用，讓你享受大軍進攻的痛快感。使用法是在標題畫面時，先按住選擇鈕不放，然後按下開始鈕，選擇「ＳＴＡＲＴ」或「1 PLAYER」都可以，等密碼輸入畫面出現後選擇鈕就可以放開了。此時輸入密碼，你就會成爲帝國軍了！若選「2 PLAYERS」，則是讓電腦互對抗。

## 音樂欣賞的密碼

在輸入密碼時，如果打入「ＯＮＧＡＫＵ」的字進去，就會變成音樂測試的畫面。說實話，宇宙模擬戰的音樂是相當不錯的，正好可藉此畫面來作單曲欣賞。哦！很不錯的！



## STAGE 25 SIOLAG 區域保衛戰

在這一關的戰法與第9關的作戰完全不同。雖然地形相同，關鍵在於對方多了一隊摩托兵，這使得情勢完全逆轉；原本工廠D與C是可以輕易佔領的，但是摩托兵的速度實在太快了，一下子就佔領工廠C，搬出了內陳的武器，使得我方的先鋒部隊來不及攻佔工廠D就被擊退。如果強行進攻，不但佔不到工廠，反而會被強敵一一消滅。因此必須使用千里者載運步兵南下，在3回合內佔領工廠B，在圖中的虛線上建立防線，阻擋敵人進攻。由於敵人數量太多，如果部隊受傷，就要立刻由未受傷的部隊補位，而將受傷者送回工廠補給，如此以車

### 敵我資料

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 粉碎者 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 穿山甲 | ×1 |
| 毛皮 | ×2 |
| 監視者 | ×2 |
| 千里者 | ×2 |
| 步兵 | ×2 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×2 |
| 灰熊 | ×2 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 毛皮 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×2 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 步兵 | ×2 |
| 毛皮 | ×2 |
| 項鍊 | ×2 |
| 強打者 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×2 |
| 監視者 | ×1 |
| 千里者 | ×2 |
| 山嵐 | ×2 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 巨漢 | ×2 |
| 監視者 | ×2 |
| 鷹眼 | ×1 |

| 工廠F | |
|---|---|
| 鵜鶘 | ×2 |
| 步兵 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 毛皮 | ×2 |



輪戰方式消耗敵軍。特別注意如果敵人摩托兵侵入內地，就要一舉殲滅它，否則以它的高速度，會帶給工廠及收容所嚴重的威脅。

因爲幾乎都在防守，所以是一場十分艱苦而漫長的耐力戰。



▲死守陣線，絕不讓你攻破！

# STAGE 26 NIWRAD 苦行僧之章

在「宇宙模擬戰」所有32關中，應該要算這一關是最困難的了。雖然看來中立工廠很多，似乎可以輕易佔領，但實際上這些工廠你連一個也佔不到，你只能採取完全的守勢，等待敵軍上門。開始時所擁有的工廠A，就是你唯一能補給的地方。工廠E看來似乎可以佔領，但你在佔領過程中會大量損失部隊，佔領後工廠E的出發口又只有兩個，來不及將所有的兵器送出就會被堵住；而且兵器一出來就會被包圍而被消滅，完全無法應戰，反而被敵人當作增加經驗值的好對象。至於工廠B，由於獵捕者會在其周圍盤旋，而後又有摩托兵，也是無法

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×6 |
| 千里者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×6 |
| 千里者 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 獵鷹 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 鷹眼 | ×3 |
| 巨漢 | ×2 |
| 監視者 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 強打者 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 獵捕者 | ×2 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 鵜鶘 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 毛皮 | ×2 |
| 項鍊 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 監視者 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 強打者 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |



佔領。至於C和D根本就在獵捕者與地面部隊的勢力範圍，更別提佔領了。如何利用黃金島、非法者與鷹眼的長射程來防禦，是本關的關鍵。十分艱苦的攻防，正如苦行僧一般；是一場考驗以寡擊衆的高難度戰役。

| 工廠F | |
|---|---|
| 強打者 | ×3 |
| 巨漢 | ×1 |

| 工廠G | |
|---|---|
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |



## STAGE 27 LACSAP 工廠C的奪取作戰！

大家可以從地圖中清楚的看到，敵人蓋奇帝國軍又是壓倒性的人多示衆。不過比起前一關而言，就要簡單些了。一開始，步兵就要立即北上進攻工廠C，而由高速的毛皮與巨蟒在前開路護駕，其他的巨蟒則要在我方的山嵐附近建築防線，俾使步兵能順利北方，而不受敵方強打者部隊的干擾。當然敵人也會派步兵前往工廠C，此時要以毛皮將其擊退。我方步兵必須藉地形強攻，即使只剩一人，也可佔領工廠。

佔領工廠C後，要先派出較快速的戰車，接著是間接攻擊

### 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 巨蟒 | ×4 |
| 山嵐 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×2 |
| 毛皮 | ×1 |
| 粉碎者 | ×2 |
| 強打者 | ×4 |
| 巨蟒 | ×5 |
| 山嵐 | ×2 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 怪獸 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 穿山甲 | ×2 |
| 火網 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 怪獸 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 巨漢 | ×2 |
| 黃金島 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 巨蟒 | ×3 |
| 強打者 | ×1 |

| 工廠F | |
|---|---|
| 毛皮 | ×2 |



部隊，再來才是重戰車。佔領工廠C後，戰力就會較平衡，不再一面倒了。故取名爲工廠C的奪取作戰！

後來登場的重戰車與間接部隊是取勝的關鍵，要好好使用。

至於右下的工廠E與F，因爲沒有航空運輸機，故絕對佔不到。




工廠 B

工廠 D

工廠 E

工廠 F

# 摩托閃電作戰

在這一關裡，很多人一定會想用摩托兵向東進攻，以佔領工廠D，而用鵜鶘載運步兵南下佔領軍火庫般的工廠B，如此兩面夾攻，那怕敵人不滅？但此時卻出現兩個問題。首先向東進攻的摩托兵，由於是單騎突入，如果遭遇攻擊必然不及支援；而南下的步兵在著陸後，還要2回合才能佔領工廠，在這期間就已足够獵捕者和監視者趕到並加以襲擊了。如此一來兩頭落空。

因此，爲了搶奪工廠B，必須以鵜鶘載運摩托兵南下並用穿刺者護衛，才能在最短的時間內搶下工廠B；而東方的工廠則派遣毛皮與巨蟒、監視者去作阻撓工作，使敵軍無法佔領。

如此一來，等我軍佔領工廠B後，再派鵜鶘載運摩托兵去佔領工廠



D即可。巨漢則從頭到尾都必須守在收容所，防止空降部隊入侵。整體而言，不是很困難的作戰。




## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 巨漢 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 千里者 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 監視者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 步兵 | ×1 |
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 鷹眼 | ×2 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 監視者 | ×2 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×2 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 獵捕者 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×2 |
| 步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |

## STAGE 29 MANROB 瓶頸空降作戰

遊戲已突破了前面幾個難關而來到這裡，難易度已降低了許多。原本的第13關UWF作戰是十分辛苦的，但此時却有了一架空中運輸機，使作戰更爲容易。原本在中央無法率先佔領的工廠C，由於得鵜鶘運輸機之助，而能輕易佔領。不過要記住鵜鶘停的位置，必須貼近工廠且要隔開怪獸，免得它來攻擊步兵。至於粉碎者由於經驗值不夠，故無法一次消滅步兵，因此不必担心。佔領工廠B的方法則和第13關一樣用摩托兵佔領。

不過要特別注意一點，由於收容所與工廠A距離主力部隊太

### 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 毛皮 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 山嵐 | ×2 |
| 怪獸 | ×4 |
| 粉碎者 | ×1 |

| 工廠 A | |
|---|---|
| 鵜鶘 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 灰熊 | ×2 |
| 監視者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 工廠 B | |
|---|---|
| 監視者 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 巨漢 | ×1 |
| 火網 | ×1 |

| 工廠 C | |
|---|---|
| 非法者 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 黃金島 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |

| 工廠 D | |
|---|---|
| 鵜鶘 | ×2 |
| 機動步兵 | ×3 |
| 巨漢 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |



遠，因此必須要有部隊防守；至於黃金島與粉碎者，則必須置於東側，以防止東方的帝國軍入侵。

一旦佔領工廠B與工廠C，我方便可挾排山倒海之勢直搗黃龍了！

| 工廠E | |
|---|---|
| 鶺鴒 | ×1 |
| 機動步兵 | ×1 |
| 摩托兵 | ×2 |
| 毛皮 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |



## STAGE 30 OLOPPA 轟炸空襲作戰

這一關十分奇怪，我方及敵方的工廠旁邊馬上就有敵人的步兵，也就是双方都有一個工廠馬上會被對方佔領。不過對我軍比較有利，因爲我軍是先攻，首先必須先從工廠E中取出獵捕者和巨漢。也許有人會問爲什麼，理由是獵捕者不受地形限制，威力又大，很適合本關的地形；而巨漢則是爲牽制敵人行動。如果取別的部隊，則一定會來不及徹退被消滅。

在這種崎嶇的地形，地面部隊發揮的

### 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 步兵 | ×3 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 強打者 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 步兵 | ×2 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 山嵐 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 摩托車 | ×1 |
| 獵鷹 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |

| 工廠 A | |
|---|---|
| 穿刺者 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |
| 粉碎者 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 黃金鳥 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |

| 工廠 B | |
|---|---|
| 粉碎者 | ×1 |
| 巨漢 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 火網 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |

| 工廠 C | |
|---|---|
| 黃金鳥 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 火網 | ×1 |

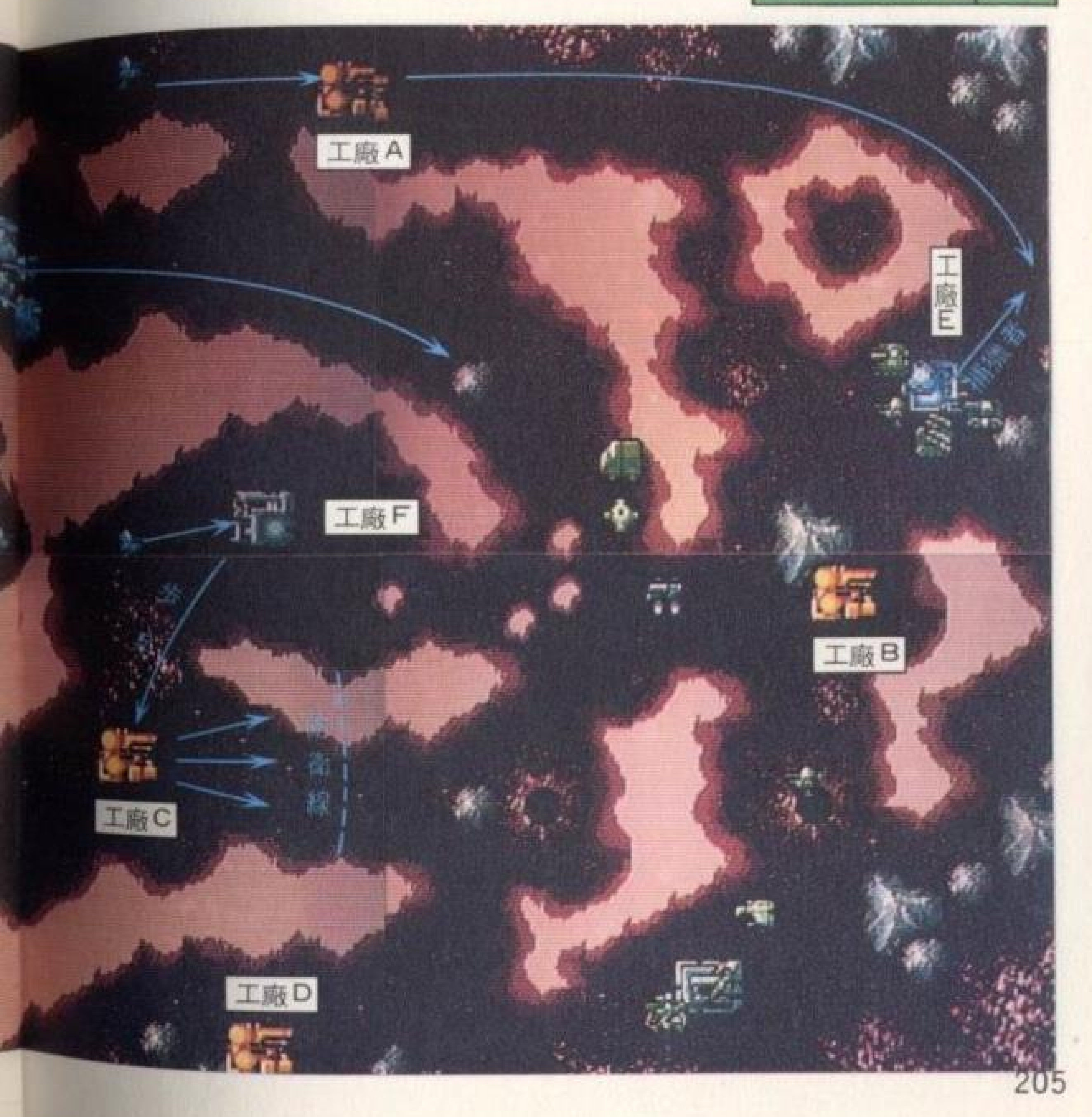
| 工廠 D | |
|---|---|
| 巨漢 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 監視者 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |



力量有限，速度又慢；因此穿刺者和獵捕者等的航空部隊便成了此關的主力，雖然數目少，地位卻很重要。光憑轟炸，就能炸掉所有的敵方部隊。不過別忘了要先解決帝國軍唯一的獵鷹與地面的對空部隊，才能放心作戰。

| 工廠E | |
|---|---|
| 巨漢 | ×1 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |

| 工廠F | |
|---|---|
| 監視者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 毛皮 | ×1 |
| 非法者 | ×1 |
| 項鍊 | ×1 |



## STAGE 31 RESIAK 激戰！最後的困獸之鬪

戰鬪已逐漸接近尾聲，蓋奇帝國軍也漸漸露出疲態，因此打算孤注一擲，在這一關決一死戰，話雖是這麼説，但火力已比前面降低了很多，看得出已是在作最後的戰鬪了。不過困獸的力量還是不可勿視的，不小心的話一樣是會被吞噬的。

首先我軍要派遣一支高速武力前往佔領工廠C與工廠D。隊伍包括毛皮兩隊，摩托兵，獵鷹及監視者，目標先指向工廠D，佔領D後再轉向工廠C。使用與第15關不同的作戰方式，是由於多了高速的摩托兵，因而才能先佔領工廠D。工廠D內的航空兵器

### 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 毛皮 | ×2 |
| 巨漢 | ×2 |
| 摩托兵 | ×1 |
| 黃金鳥 | ×1 |
| 灰熊 | ×1 |
| 監視者. | ×2 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 摩托兵 | ×2 |
| 巨漢 | ×3 |
| 獵捕者 | ×1 |
| 毛皮 | ×2 |
| 監視者 | ×2 |
| 項鍊 | ×1 |
| 怪.獸 | ×1 |
| 黃金鳥 | ×1 |

| 工廠 A | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×1 |
| 穿刺者 | ×1 |
| 穿山甲 | ×1 |
| 巨蟒 | ×2 |
| 非法者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 千里者 | ×1 |
| 步兵 | ×1 |

| 工廠 B | |
|---|---|
| 非法者 | ×1 |
| 怪獸 | ×1 |
| 強打者 | ×1 |
| 鷹眼 | ×1 |
| 巨蟒 | ×1 |

| 工廠 C | |
|---|---|
| 獵鷹 | ×3 |
| 穿刺者 | ×2 |
| 監視者 | ×1 |
| 鵜鶘 | ×1 |

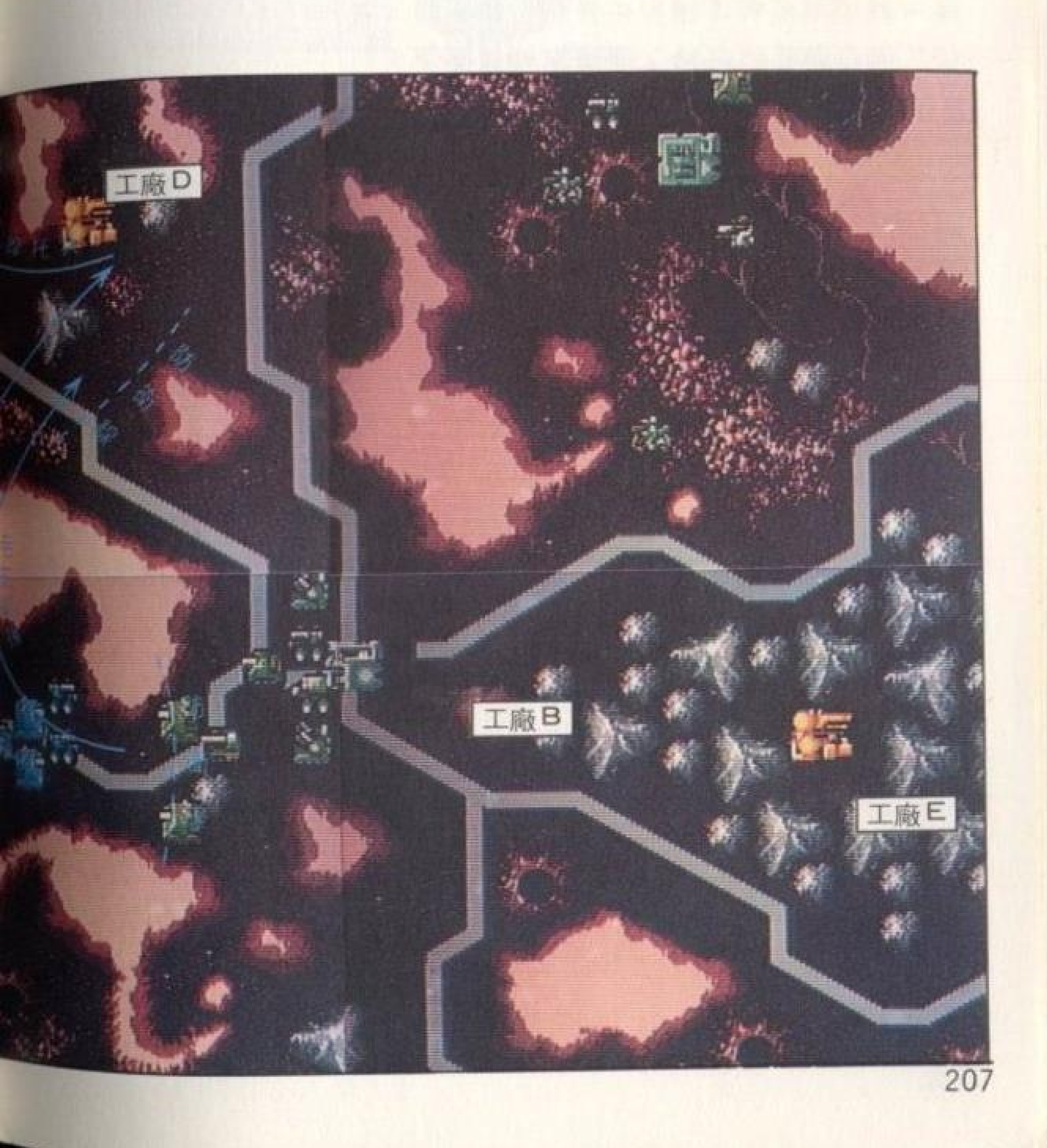


與對空部隊，是爲了要消滅敵人的獵捕者而用的。工廠E的獵捕者是敵方的主力，一旦被消滅，就等於防線已崩潰了。

要注意的是，摩托兵一定要保護好，因爲它除了速度較快之外，其他能力均與步兵相同。如果它被消滅了，就要陷入大苦戰了！

| 工　廠　D | |
|---|---|
| 獵　　鷹 | ×2 |
| 監　視　者 | ×3 |

| 工　廠　E | |
|---|---|
| 獵　捕　者 | ×4 |
| 監　視　者 | ×2 |



# ROTCEN 終章

本關是遊戲的最後一關，不過双方的部隊出人意料的少，大概是意味著双方都已到了筋疲力竭的地步了吧？本關的攻守中心是工廠B，至於工廠A如果內部已經空了，就不必防守了；唯有收容所必須要派毛皮或是監視者守住，免得敵人突然天降神兵，佔領收容所。開始時不必搶攻，要先佔領工廠B，而所有的兵器都以工廠B為中心，一受傷就立刻送修；活用機動部隊拿手的打跑戰術，一隊也不能損失。當敵人可移動部隊全滅後，就用毛皮與項鍊自中央及右側突破，順便佔領工廠D與E作基地，便可高枕無憂了！

## 敵我資料

| 地球聯合軍 | |
|---|---|
| 項鍊 | X1 |

| 蓋奇帝國軍 | |
|---|---|
| 粉碎者 | X2 |
| 項鍊 | X1 |
| 步兵 | X1 |
| 山嵐 | X1 |

| 工廠A | |
|---|---|
| 監視者 | X1 |
| 步兵 | X1 |

| 工廠B | |
|---|---|
| 毛皮 | X2 |
| 千里者 | X1 |

| 工廠C | |
|---|---|
| 強打者 | X1 |
| 毛皮 | X1 |
| 鵜鵠 | X1 |
| 步兵 | X1 |

| 工廠D | |
|---|---|
| 鵜鵠 | X1 |

| 工廠E | |
|---|---|
| 毛皮 | X1 |
| 步兵 | X1 |





工廠E

工廠D

防 衛 線

工廠B

工廠A

## 究極之虎
## 宇宙模擬戰 完全攻略本

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出　版　者：華鍵出版社
發　　　行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編　　　譯：本社編輯部
總　經　銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八—七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A—1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電　　話：三—三二五五一六
每本定價二二〇元

133. 水戶黃門……120
134. 聖騎士……120
135. 夢幻戰士……120
136. DAN戰士……100
137. 光戰士附麻將使用說明……100
138. 大相撲……100
139. 勇者的挑戰……100
141. 沙羅曼蛇……120
142. 惡魔城二代……100
143. 女神轉生……160
144. 快樂洋棋……100
145. 加林劍……100
146. 冒險島……100
147. 妖怪之屋附自动脫……120
148. 王子歷險記……100
149. 魯邦三世……100
150. 魔法的魔擊……120
151. 世界拳擊……100
152. 卡諾夫……100
153. 忍者人……100
154. 捍衛戰士……100
156. 秘技100種……120
157. 職業棒球二代……100
158. 立體棒球二代……100
159. 鬼太郎二代……120
160. 燃燒鐵壳……100
161. 秘技100種2……120
162. 女刑警……120
163. 科拿米世界……100
164. 星際大戰……100
165. 達斗龍……100
167. 麻將祕訣法……130
170. 秘技100種3……120
171. 風雲少林拳2……100
174. 假面騎士……100
176. 義芳外傳＊砂漠之旅……120
177. 扁和王子……90
178. 忍者阿修羅……80
179. 聖騎士二代……120
181. 天空之翼……120
182. 1943……80
183. 超惑星戰記……100
184. 妖怪道中記……80
185. 太空戰士……120
186. 刺激大棒球瓦鹿瓦森林……100
187. 傳說騎士……80
188. 快打旋風&沙羅多……120
189. 希特勒復活……80
190. 熱血高校躲避球……100
191. 天堂與地獄……80
192. 飛龍之拳二代……120
193. 卡坦冒險……120
194. 88立體棒球……140
195. 鍊金先生……80
196. 獸王記&靈幻道士……120
197. 科拿米運動會&彩虹島……100
198. 三國志&飛龍劍客……130
199. 勇者鬥惡龍三代……300
200. GAME俱樂部……240
桃太郎傳說、金字塔魔寶、
死亡遊戲、新鬼島前篇後篇、
水晶之龍、女神轉生、
新宿中央公園殺人事件、
北海道連續殺人事件

201. GAME俱樂部2……240
龍王十衛士、摩登原戰役、
妖精傳說、太陽神殿、
湖泊之魔塔、相聚的一刻
202. 忍者龍劍傳……90
203. 麻將學園&上海之道……200
麻將學園、狙麻將、麻雀刺客、
雀子高中學校、熱烈職業麻將高手、
極霸、美少女麻雀俱樂部、
上海之道、麻雀殺人事件、
日式十三張麻將玩法詳解
204. 大魔界村&西遊記二代……130
205. 秘技100種4……120
206. 超級瑪莉三代……200
207. 沙羅曼蛇2&幻想空間2……170
208. 秘技100種5……120
209. 中央大陸一、二代合訂……170
210. 大盗五衛門二代……80
211. 太空戰士二代……260
212. 秘技100種6……120
213. GAME俱樂部3……240
超人俱樂部、貝獸物語、
大魔司教、萬王之王
214. 伊天團龍記2代&魔魂……170

1. PC冒險世界(回饋版)……30
2. PC妖怪道中記……140
3. PC引擊劍……130
4. PC魔境傳說……90
5. PC魔魂&魔亞傳章&R-TAPE……180
6. PC究極之虎、宇宙戰艦戰……220

# 究極之虎・宇宙模擬戰



## 完全攻略本

定價 **220** 元

ASP006-05-88200-1 SWL BX3(C) PA212-00

華泰書店

L310430-00-00 • M295395-00-00

究極之虎・宇宙模擬戰



完全攻略本

定價 220 元

ASP006-05-88200-1 SWL BX3(C) PA212-00

華泰書店

L310430-00-00 • M295395-00-00

攻略叢書 006

PC 究極之虎・宇宙模擬戰 完全攻略本

華泰書店

華鍵PC電視遊樂器叢書006

PC·SUPER GAME

完全擊破

100%

大作戰

究極 TIGER

宇宙模擬戰

NECTARIS

華泰書店